http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

140 PAGINE!

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

PREMIERE
PER UNA STAGIONE IN PRIMA FILA

SULLE ALI DELLA MICROPROSE:
B-17 • ATAC

ANTICIPAZIONI AUTUNNALI
LOTUS III • ASSASSIN • WING COMMANDER
ELITE II • JAMES POND III • CURSE OF ENCHANTIA

Anno V Numero 49 - Settembre 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIKER

AMIGA

RAGE

RAGE

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

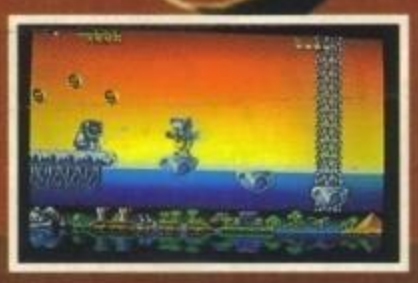
http://www.oldgamesitalia.net/

DALLA GRAFTGOLD, IL http://www.oldgamesitalia.net/ DI RAINBOW ISLANDS...

FIRE & ICE

THE DARING ADVENTURES OF COOL COYOTE

LEADER
DISTRIBUZIONE



AMIGA VERSION SHOWN

"(...) UNO DEI MIGLIORI PLATFORM GAMES
IN CIRCOLAZIONE (...) (...) NON PERDETEVELO
PER NESSUNA RAGIONE, SAREBBE UN VERO PECCATO."
94% ("TGM" MAGGIO)

"(...) È UN GIOCO CHE VI TIENE ATTACCATI ALLO SCHERMO FIN DALL'INIZIO"
K VOTO 920 ("K" MAGGIO)

GRAFTGOLD
Creative Software

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. © 1992 Graftgold Creative Software. Published by Renegade.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTIO

AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI DA GIOCARE
+ 1 UTILITY PER GESTIRE I DISCHI
+ 1 UTILITY PER COLORARE...
TESTI

All'interno del dischetto troverete:

ZOOL

IL NUOVO SUPERPLATFORM DELLA GREMLIN

PUSHOVER

L'INVASIONE DELLE FORMICHE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

LE SCORTE
DI SOPRAVVIVENZA...

... COMPRESE
LE CIBARIE

ORE 2,52 A.M.
VENERDI' 17/7
IL NUMERO E' FINITO

SETTEMBRE E' ARRIVATO: L'AMIGA E' DISPERATO?

Lo so, lo so, un Editoriale con questo titolo ha spaventato senz'altro molti di voi. Ma cosa volete, devo pur vendicarmi in qualche modo contro di VOI che avete passato l'agosto LONTANI dalle città, al contrario di me (e qualcun altro) che invece ha passato le ferie estive a galla sul Naviglio di Milano. Ma la verità che si nasconde sotto il titolo sta in effetti da un altra parte, e prende spunto dal bellissimo (come sempre) incontro tenutosi dalla CTO di Bologna a Villa Zarri. Come sapete infatti per due volte all'anno la CTO organizza dei megaincontri in una splendida villa settecentesca al confine di un paesino immerso nella campagna emiliana, e mentre si assaggiano ravioli e tagliatelle, si parla dei nuovi prodotti, e progetti, che presto saranno importati, distribuiti e commercializzati dalla CTO stessa.

Così, fra una risata e l'altra (anche per merito di Maria, l'interprete "fuori di testa" che traduce in simultanea i discorsi degli intervenuti, e a Franca, l'organizzatrice instancabile che non sbaglia mai una virgola) abbiamo appreso che la Lucasfilm, dopo Indiana Jones IV, non produrrà mai più nulla per Amiga e che l'Electronic Arts ha in progetto pochissimi titoli per queste macchine. Che pensare allora? Gli amighisti sono disperati? Che cosa succederà? E' veramente morto l'Amiga?

Ma cosa andate a pensare? Voi amighisti avete davanti una macchina portentosa e presto ne vedrete delle belle. Non disperate, dunque, perché basta girare questa pagina per scoprire che il vostro, fedele Amiga, non è tanto disperato quanto qualcuno vuol far credere.

Buon divertimento!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI).
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale [illegible] intestato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

1
ANNO 2
NUMERO 11
SETTEMBRE 1992
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Consolemania

16 PAGINE DI MANIA IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

Il giorno del giudizio su Nes
TERMINATOR 2

STREET FIGHTER II
Picchiare per credere

TAZMANIA
ovvero che cosa mangio di bello?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Amiga

Bla bla.

TECNICA
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE

GLOBALE 90%

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco.
E, per finire, ecco a voi io significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	10
CD-I	64
TIPS	67
REVIEW	76
TALENT SCOUT	134
POSTA	137

AMIGA

CARL LEWIS	94
EXTASY	79
HOOK	80
LOCOMOTION	105
PREMIERE	76
RISKY WOODS	117
SUMMER GAMES	123

PC

A-TRAIN	130
ATAC	101
B-17	86
CARL LEWIS	94
ESPANA '92	92
GLOBAL CONQUEST	109
GRAND MASTER CHESS	127
GRAND PRIX UNLIMITED	83
HEROES OF THE 357th	103
KRISIS IN THE KREMLIN	125
LAURA BOW	98
PROPHECY OF THE SHADOW	106
RAGNAROK	115
RAMPART	89
THE TWO TOWERS	120
WORLD CHAMPIONSHIP TENNIS	112

ST

HOOK	80
PREMIERE	76
SUMMER GAMES	123

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

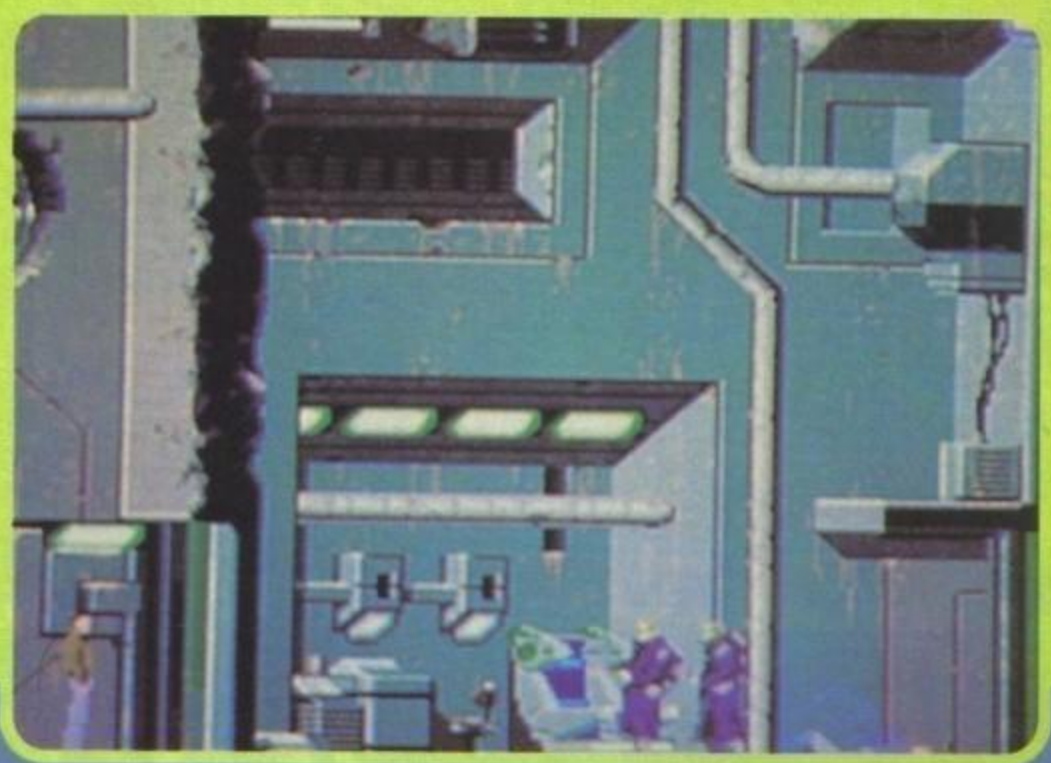
Voci di c

IL RITORNO DELLA DELPHINE

Che siano le prime immagini del tanto atteso Another Earth?

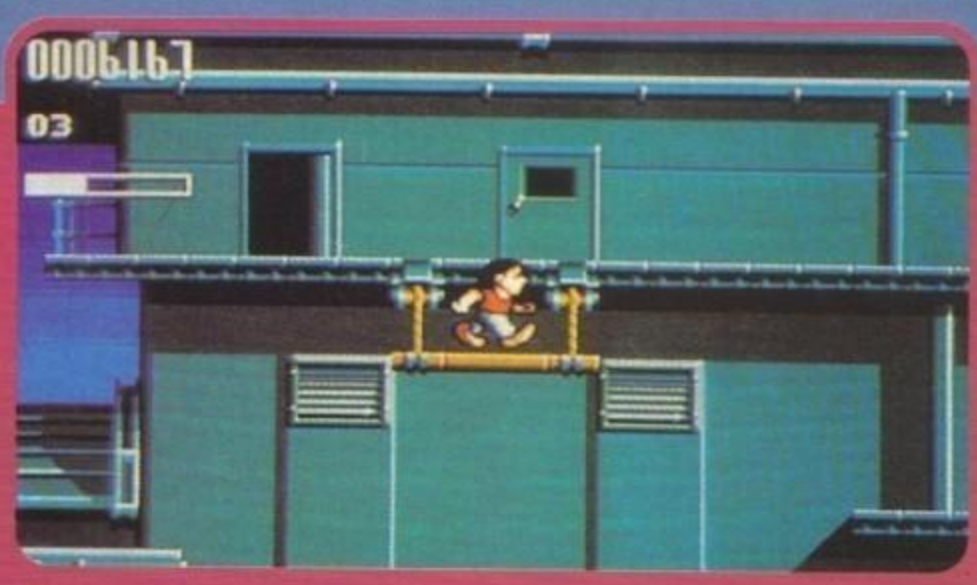
Al momento non ve lo possiamo ancora assicurare, visto che a dire il vero il progetto in questione un vero titolo ancora non l'ha.

In ogni caso lo stile grafico ci sembra decisamente familiare...



ULTIMI FRA LE SERPI

Come già vi avevamo anticipato Ultima VII avrà presto un mezzo "seguito", nel senso che non si tratta ancora dell'ottavo episodio che vedrà la luce a cavallo fra il '93 e il '94, ma più semplicemente di una nuova avventura che utilizzerà la medesima interfaccia. Sarà sottotitolato Serpent Isle e dovrebbe uscire in autunno.



OCEAN LETALE

Ennesimo tie-in cinematografico in arrivo dalla Ocean quest'inverno. Si tratta della conversione di Arma Letale 3 (Lethal Weapon III), poliziesco brillante con Mel Gibson e grosso campione d'incassi in Usa. Da quanto ci è sembrato di capire, con le foto a convalidare l'assunzione, sembra proprio che sarà ripercorsa la strada di Hudson Hawk e Addams Family (platform bellini di per sè) piuttosto del solito multievento magari più fedele alla trama, ma anche di pessima fattura (vedi Total Recall o Terminator II).

SCUSIAMOS

Nella recensione di Easy Amos sul numero scorso abbiamo scritto che sussisteva qualche problema nella gestione delle varie tastiere, tutto dovrebbe essere andato a posto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

M

Non è il titolo di una canzone dei Cure, o almeno non solo quello, si tratta di un nuovo gioco della SSI ad ambientazione spaziale. Date un'occhiata alla foto... Finalmente qualche cosa di diverso!

RAID NEL DESERTO

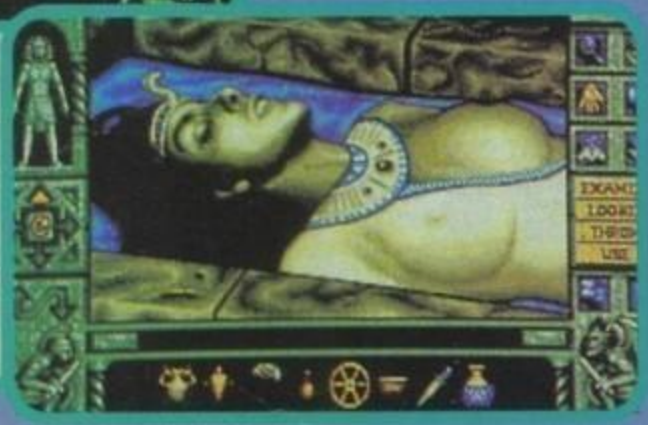
Uno dei titoli di maggiore successo per Megadrive degli ultimi mesi, Desert Strike, sta venendo convertito anche su Amiga. Il lavoro è stato affidato a Gary Roberts che; dopo la riuscitissima conversione di John Madden Football, ha ormai conquistato la più completa fiducia dell'Electronic Arts.

KIM BASINGER?

Vi sembrerà assurdo, ma potrebbe anche darsi che la Ocean stia preparando un gioco sulla sensualissima star americana, in quel caso state pur tranquilli che faremo di tutto per averla in copertina!

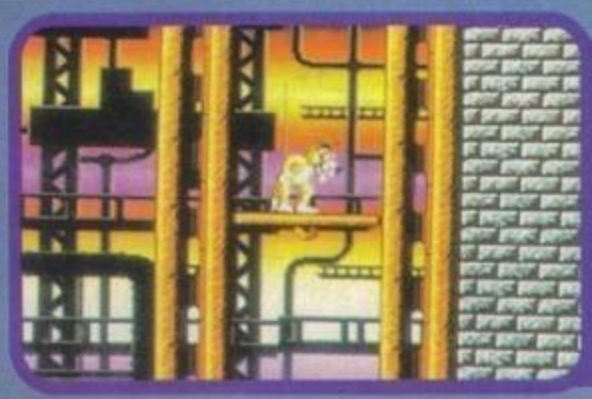
GOTICAMENTE ACCOLADE

Dopo i due ultracruenti episodi di Elvira la Accolade si prepara per una nuova avventura con un tasso di sangue perfino superiore. Il titolo è WaxWorks, ne riparliamo sul prossimo numero.



STREETFIGHTER II

E' ufficiale, conversione saldamente nelle mani della US Gold, speriamo ne faccia buon uso...



OCEAN SONNANBULA

Atro titolo invernale dell'infaticabile casa di Manchester sarà questo platform dall'aspetto particolarmente simpatico.

TGM ACTION RADDOPPIA

Per chi non fosse accorto è dal numero scorso che la nostra "sorella minore" è passata a 32 pagine, per una rivista sempre più "autonoma" e completa. All'interno recensioni delle ultime novità esclusivamente Amiga, utility, hardware e interessanti programmi di utilità su dischetto. In questo numero troverete allegato l'inedito demo giocabile dell'incredibile ZOOL, un'occasione da non perdere!

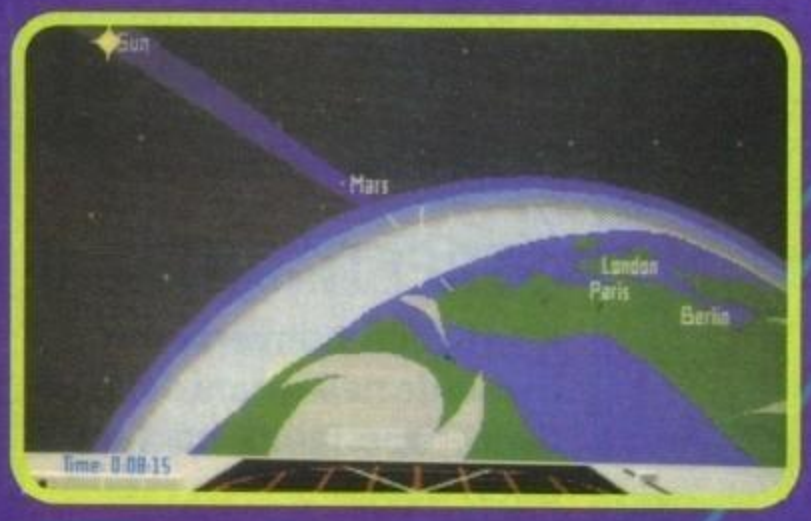
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

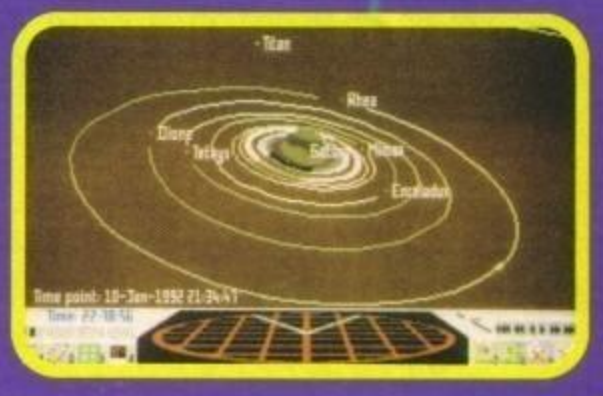
http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE RADDOPPIA!

Mercoledì pomeriggio. Seduto comodamente nella mia poltrona di similpelle umana (di redattore, fornita solo a Max, JH, Frank e me) mi stavo sparando una barretta di cioccolato quando...

Max entra in ufficio sparato, puntando su di me come se io fossi una pista d'atterraggio nemica e lui un AGM-65 Maverick. "Al! - inizia lui (e il terribile presentimento che mi stia per chiedere di fare qualcosa mi assale) - Al! Cosa ne dici di farmi un'intervista...". "Max, non ti sembra di esagerare - dico io - vabbè che TGM è ormai il tuo regno, ma addirittura un'intervista...". "Ma cosa dici, pistola, non a me, a David Braben!". Silenzio. "Chi sarà mai?" mi chiedo, cercando contemporaneamente di assumere un'espressione interessata. Un cantante? No, TGM è già abbastanza piena di giochi, senza che Max ci debba aggiungere altro. Il regista di un film? No, non stiamo mica parlando di Zzap!. Forse un disegnatore di fumetti! Ma va, Max non si interessa nemmeno di ConsoleMania. E allora? Beh, allora succede che le rotelline del mio cervello, beatamente sprofondate in un oblio raramente sconvolto da qualcosa che non siano i bisogni primari (mangiare, bere, picchiare i redattori, e il resto è vietato ai minori e ai sani di mente), cercano di mettersi faticosamente in moto, ostacolate dai fiumi di cioccolato della succitata barretta che le hanno inondate e, solidificandosi, cementate ben bene (non ci credereste mai a quello che c'è dentro nel cibo che mangiamo ogni giorno). Alla fine, dopo un clamoroso "bang" (almeno per le mie orecchie, visto che veniva da dentro), i miei occhi ritornano a fuoco e ricordo chi è David Braben! "... Vanno anche oggi, no, Al?". "Sì Max, certo" (questa è la tipica risposta che, con Max, o ti salva la vita o ti lancia difilato in un pozzo d'escrementi). "Ok, Al, grazie!". "Ah, Max, cos'è che devo fare?". "Telefonare a Braben e intervistarlo, no? Cosa fai, mi prendi in giro? Ho già organizzato tutto quanto con la Konami, devi solo parlargli tu direttamente mentre io riprendo la ricerca di nuove anteprime, non ti dispiace, vero?". "No, no, figurati Max, ciao". A questo punto mi ritrovo con la cartina di un cioccolatino appiccicata addosso (è estate) e su cui è stato scarabocchiato un numero telefonico. Allungo un'incerta mano verso il telefono, pregando che squilli all'ultimo momento, e, quando non accade, seleziono, una dopo l'altra, le fatidiche tredici cifre. "Hello?" (da qui in poi le eventuali frasi del discorso che verranno riportate saranno tradotte direttamente e efficacemente da me medesimo in lingua italiana, per la gioia di tutti). "David?". "Sì?". "Ciao, sono Alex di TGM,



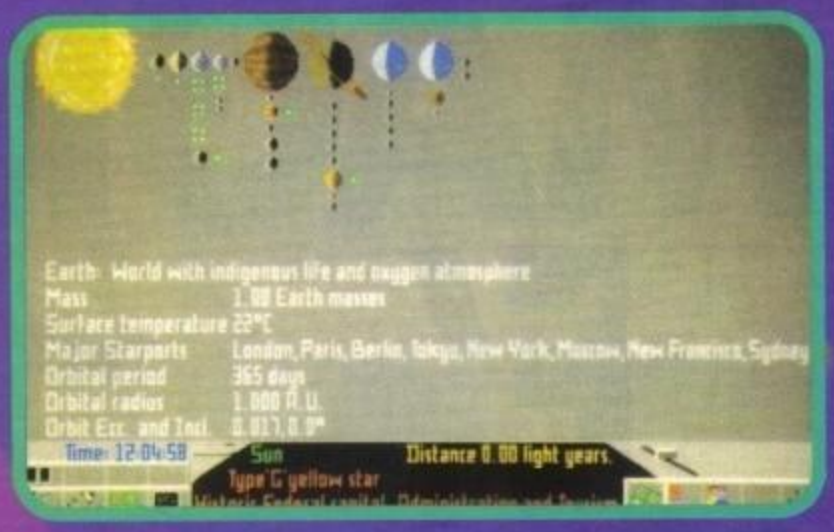


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vorrei scambiare due chiacchiere sul tuo prossimo gioco... Elite 2".

Beh, dopo aver scrupolosamente riportato (con dovizia di particolari reali, comunque) un frutto della mia fantasia, direi di passare a quello di quella (frutto della fantasia) di David Braben, che altri non è che il programmatore di Elite.



Dunque, Elite 2 è fondamentalmente come Elite, ma nel modo in cui Lotus 2 o Populous 2 sono come i loro predecessori: più grande, più bello, più completo, con una sorpresa e delle patatine (non ne posso più di cioccolato). Dopo un inizio un attimino titubante abbiamo ingranato la marcia giusta e il ghiaccio si è sciolto, permettendomi così di realizzare questa specie di intervista, che chiaramente comincia con un "Come hai iniziato?" per la serie "Viva la fantasia". David, dopo aver iniziato per hobby la propria carriera di programmatore su XYZ (il nome di un computer sconosciuto che, nonostante le mie spiccate capacità liguistiche, le interminabili conversazioni su computer di tutte le marche e religioni e le migliaia di letture non sono riuscito a decifrare e ho quindi preferito omettere) ha gloriosamente continuato con un BBC Micro (su cui tra l'altro programmò il primo Elite) ed è infine passato anche ad altre macchine (per nostra fortuna) tra cui l'Amiga, l'ST, il PC, l'Apple II, dopo essere ovviamente approdato al C64, ecc. ecc. Elite è stato migliorato ovunque possibile: ora si può interagire con gli altri personaggi che si trovano nel gioco, e non solo commerciandoci, come nel primo, ma collaborandoci per completare alcune delle missioni, entrando nella stessa squadra (una specie di party), combattendoci, facendosi assumere per portare a termine alcuni compiti, o anche solamente parlandoci. Gli obiettivi da raggiungere sono molti in Elite 2: il successo nel commercio (come del resto nel primo), l'esplorazione di nuove zone della galassia, la collaborazione con le forze militari (è possibile infatti arruolarsi per singole missioni, e in questo modo arrivare ad avere le diverse medaglie della flotta), la raccolta di fondi a vostro personale uso e consumo (per comperarvi navi più grosse e più potenti, per assumere un pilota che le "guidi" al vostro posto) e più in generale l'interazione (come ho già detto, lo so) con tutto ciò che vi circonda. Elite 2 tende quindi più verso un genere di gioco tipo avventura e non una mera simulazione di commercio spaziale. Vi troverete a esplorare una galassia realizzata in dettaglio, con sistemi solari estremamente realistici; voi penserete che stia esagerando, ma Braben ha disegnato le mappe interstellari e le caratteristiche dei diversi sistemi solari con dati prelevati direttamente dagli Star Databases, con la collaborazione diretta con il Cambridge Astronomy Department (o Centre? Cavoli come scrivo!). E non basta: infatti esiste tutta una parte della galassia che non è stata inserita nelle mappe, ma c'è ed è tutta per voi da scoprire ("... fino ad arrivare là, dove nessun uomo è mai giunto prima"). Per quanto riguarda i pianeti (qui infatti li potrete esplorare, al contrario di quanto avveniva nel primo) il discorso non cambia: il dettaglio regna sovrano. La superficie sarà infatti molto varia, e comprenderà rilievi montuosi, città ("big", dice David, con un sacco di edifici), fiumi, e via discorrendo. Inoltre DB sostiene che molta cura è stata riservata alla parte del gioco relativa agli spostamenti in astronave (nello spazio e sui pianeti), che a quanto pare risulterà "... better than some flightsims you can play with today" (migliore di alcune simulazioni di volo in circolazione al giorno d'oggi). Come riassumere il tutto in due parole? Più grande. Ecco Elite 2.

Alex

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DORLAND TB SpA

L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.

SIM HI•FI

25° Salone Internazionale Strumenti Musicali, High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo

Fiera Milano - 17•21 Settembre 1992

STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTÀ • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO

HOME VIDEO
Rassegna delle videocassette registrate

CONCERTI SERALI GARE DI KARAOKE

Ingressi: *PUBBLICO* - Porta Meccanica • Porta Edilizia
OPERATORI - Reception di Via Spinola

Orari: 9.30-18.30 giovedì 17 e lunedì 21
9.30-22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

CONCORSO A PREMI PER VISITATORI, PER DEALERS, PER ESPOSITORI.

FIERA MILANO

E' un'iniziativa
ASSOEXPO

Aperto al pubblico: 17-18-19-20 - **Giornata professionale:** lunedì 21

ASSOCIATO ASSOMOSTRE

Segreteria Generale SIM-HI•FI: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Fax 4980330

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM HI•FI

25º SALONE INTERNAZIONALE
STRUMENTI MUSICALI, HIGH FIDELITY,
VIDEO ED ELETTRONICA DI CONSUMO

17•21 SETTEMBRE 1992

VIRTUALITY TROPHY

1º Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software

REGOLAMENTO

- Il SIM HI•FI '92, in collaborazione con R&C ELGRA, organizza il primo VIRTUALITY TROPHY - Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software.
- Il VIRTUALITY TROPHY è organizzato su un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizzano un sistema Virtuality®.
- Partecipano al VIRTUALITY TROPHY 192 concorrenti, senza distinzioni di nazionalità e di sesso, nati negli anni 1978 e precedenti, le cui iscrizioni siano pervenute entro il 10 settembre 1992 a:
  SIM HI•FI - Virtuality Trophy - via Domenichino 11 - 20149 MILANO.
- In caso di eccedenza nelle iscrizioni, verranno sorteggiati 192 partecipanti e 20 riserve, che verranno avvisati sulla data dell'incontro.
- **Le gare di qualificazione per il girone finale avranno luogo - ad eliminazione diretta su 64 concorrenti al giorno - giovedì 17, venerdì 18 e sabato 19 settembre 1992, nel Padiglione 16 della Fiera di Milano all'interno del SIM HI•FI 1992.** In ciascuna delle tre giornate verranno designati 4 finalisti.
- I 12 finalisti si affronteranno in un girone all'italiana Domenica 20 settembre 1992. In caso di parità al termine del girone, avrà luogo uno spareggio tra i primi classificati ex-aequo.
- La premiazione del vincitore avrà luogo Domenica 20 alle ore 21.00.
- Il premio del vincitore consisterà in una Mountain byke "Atala Climb 26"
- Tutti i partecipanti al Virtuality Trophy riceveranno in omaggio una maglietta Virtuality®.

SIM HI•FI

1º VIRTUALITY TROPHY

R&C ELGRA

Questo coupon deve pervenire entro il **10 settembre 1992** a **SIM HI•FI 92 - VIRTUALITY TROPHY - Via Domenichino 11 - 20149 Milano**
Inviare in busta chiusa • Consegnare personalmente • Spedire via fax al n° (02) 4980330

Nome _____ Cognome _____ Data di nascita _____

Residente a _____ Indirizzo _____ Telefono _____

chiede di partecipare al 1º VIRTUALITY TROPHY organizzato dal SIM HI•FI e da R&C ELGRA nei giorni 17-18-19-20 Settembre. Dichiara di accettare integralmente le norme del Regolamento, in particolare di essere disponibile a raggiungere la sede della manifestazione a proprie spese nella giornata stabilita per la gara.

Firma _____

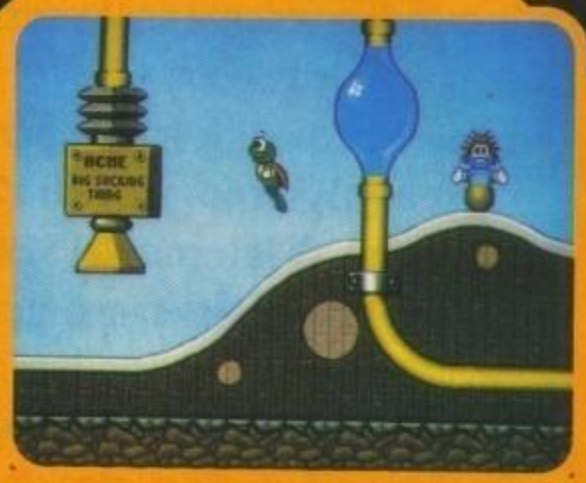
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17 SOFTWARE LTD

WORKING 17 IN PROGRESS

Cari lettori, ci sono effettivamente poche cose che ti sollevano il sudaticcio morale in queste pestilenti giornate del fine Luglio milanese... una Lemonsoda ghiacciata, una doccia fredda, un posterone grandezza naturale di spiaggia tropicale con biondona in topless sotto una palma e le buone notizie che giungono via cavo (telefono/fax) dall'Inghilterra. Vi confesso infatti che, specie quando si ha a che fare con personaggi brillanti e disponibili, come il buon Martyn del Team 17, le risate sono assicurate (sarebbe quasi quasi il caso di pubblicare veramente qualche "Bloody Mad-Max Fax"...), e se poi arriva pure del materiale, di simile qualità, tanto meglio... Per noi, e di conseguenza anche per tutti voi!

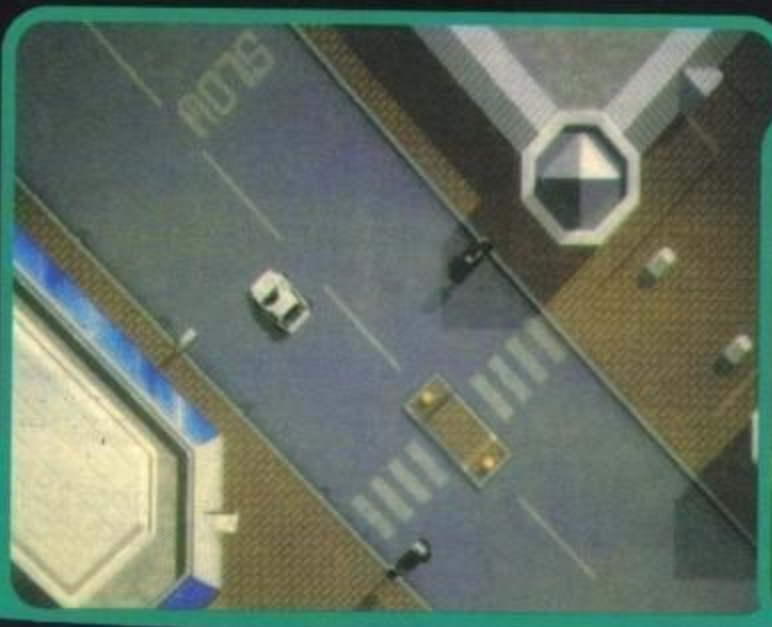


SUPERFROG

Vediamo quindi di fare un breve punto della situazione su come stanno procedendo le cose...

Il primo dei nuovi e attesissimi titoli che vedrà la luce sarà ASSASSIN, la cui uscita prima prevista per Settembre pare invece slittata al mese successivo, lasciandoci comunque la speranza di poterlo recensire sul prossimo numero (speriamo e vedremo; faremo sicuramente il possibile).

Qualora le foto pubblicate nella precedente preview non avessero ancora completamente dileguato ogni possibile dubbio sull'eccelsa fattura del prodotto, credo



OVERDRIVE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASSASSIN

proprio che dopo aver dato un'occhiata a queste nuove immagini non ci possa più essere motivo di dibattito. Assassin sembra veramente un platform come pochi altri, e se la giocabilità (che a sentire Martyn è incredibile, purtroppo il demo giocabile arriverà troppo tardi per la chiusura del numero, e quindi non posso ancora esprimere pareri obiettivi. Ma conoscendolo c'è da fidarsi...) si rivelerà all'altezza non ce ne sarà per nessuno. Se proprio volete vi ripeto qualche parametro ormai tipico di tutti i prodotti Team 17: 32 colori su schermo, scrolling multidirezionale veloce e ultrafluido, musica pompatissima e effetti campionati, oltre 1500 schermate complessive, 200 frame di animazione solo per il personaggio principale che potrà compiere una gamma veramente versatile di azioni possibili... Non vediamo veramente l'ora di saperne qualche cosa di più.

Passiamo quindi al secondo gioco, che come già detto è il nuovo prodotto degli autori di Alien Breed e Project-X, si chiama SUPERFROG e sembra anche lui un platform come ben pochi se ne sono visti. Il personaggio principale è veramente buffissimo, con tutta una serie di animazioni (compresa una saltuaria fumatina di sigaretta) assolutamente spettacolari. Nel gioco dovrete affrontare sei mondi completamente differenti imbottiti di pericoli e tocchi umoristici di grande classe, siamo del parere che questo simpatico superanocchio volante abbia tutte le carte in regola per divenire il personaggio dell'anno. L'uscita è prevista per Novembre, o al più tardi per Natale.

Chiudiamo il discorso con OVERDRIVE, il famoso gioco di guida dall'alto di cui vi avevamo parlato a suo tempo, e del quale solo ora lo stesso Martyn è riuscito a recuperare le prime foto (dopo aver ripetutamente minacciato i programmatori ritardatari del fatto che c'era un giornalista italiano rompiballoni che lo chiamava tutti i giorni, e che se non gli avessero mandato in fretta qualche cosa gli avrebbe presto dato (sempre a quel giornalista) il loro numero di casa...). Informazioni più precise al riguardo non ne sappiamo ancora, in ogni caso l'uscita è stata ritardata all'anno prossimo.

Con questo ho chiuso, chissà se quel tale giornalista italiano riuscirà a saperne di più nel corso delle prossime puntate... MAX

BODYBLOWS

Proprio dal fondo dell'ultimo pacchetto sono saltate fuori dirompentemente queste ultime immagini, una sorta di succosissima preanteprima della quale avremo sicuramente modo di parlare nuovamente, visto che l'uscita è prevista per l'anno prossimo inoltrato.

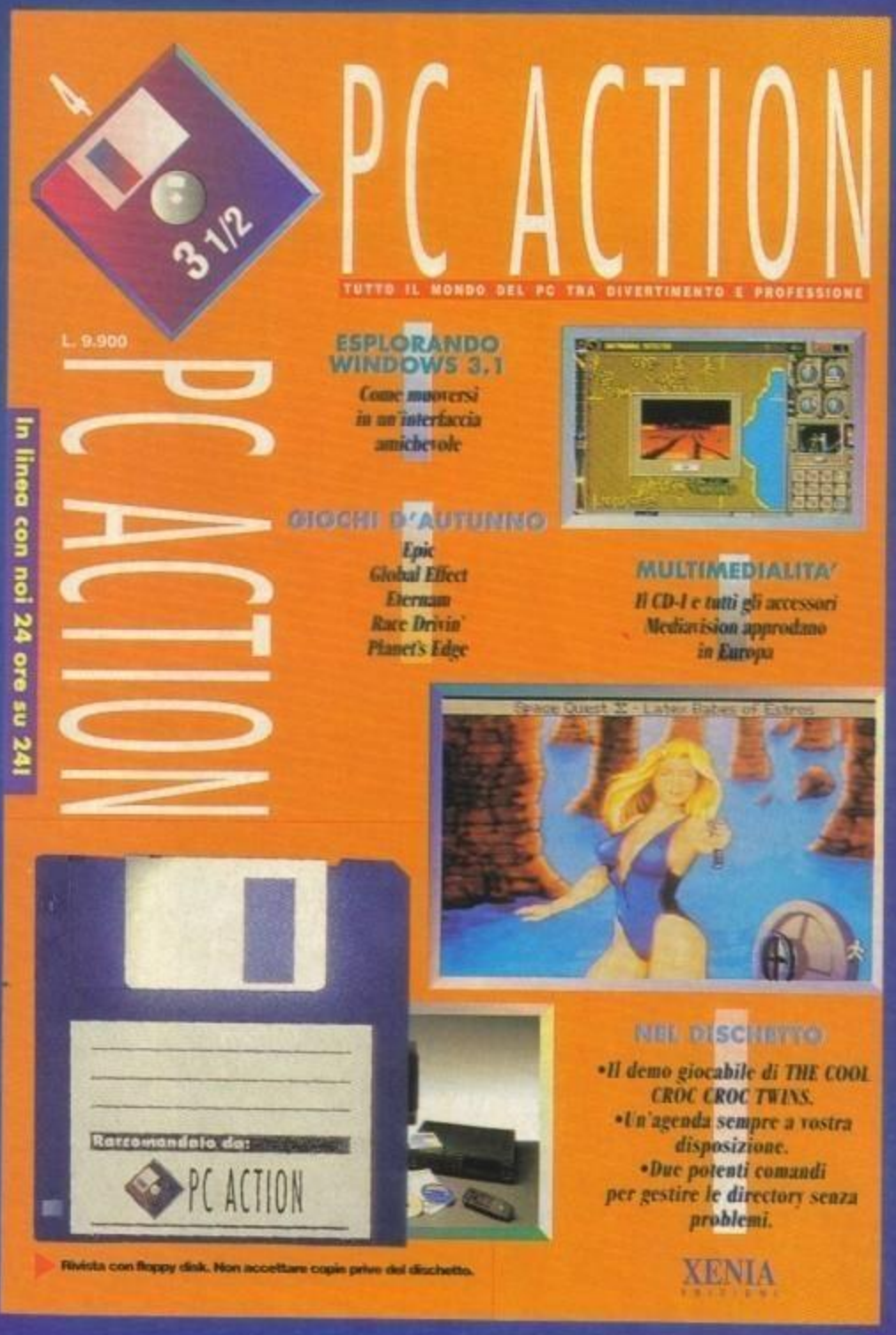
Cosa possiamo aggiungere, che abbiamo visto Street Fighter II per SuperNes, ed è fantastico, che sappiamo che la conversione per Amiga è come al solito affidata alla US Gold e che quindi abbiamo tirato un grosso sospiro di sollievo alla notizia che anche "gente gagliarda" come i Team 17 stanno lavorando su di un picchiaduro che sembra fin d'ora destinato a stabilire un nuovo standard nel suo genere. Interviste e nuovi sviluppi seguiranno quanto prima.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se hai un PC corri in edicola, troverai la rivista che fa per te a sole L. 9.900 con dischetto da 3 1/2



TUTTO SU:
GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

XENIA
EDIZIONI

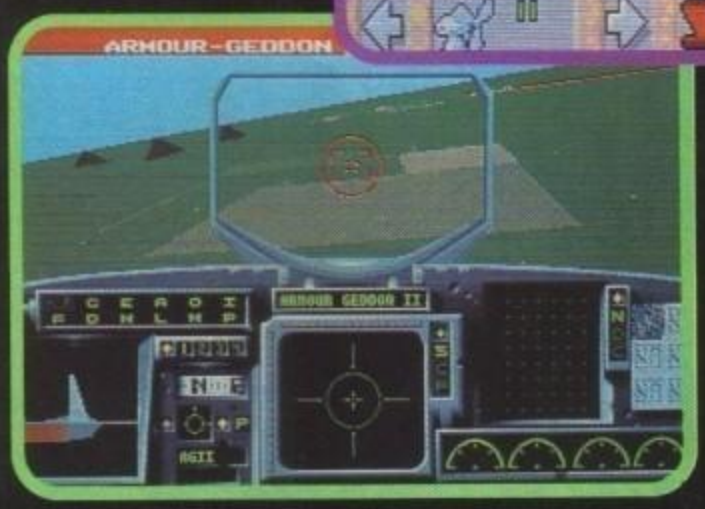
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS

PSYGNOVITA'...

Psygnosis... basta la parola! Ebbene si, incominciate pure a trepidare, affliggete quotidianamente il vostro rivenditore di software originale di domande, andate in chiesa a recitare il rosario, insomma se tutto va per il verso giusto potreste avere al più presto fra le mani i nuovi giochi della casa di Liverpool nel loro pieno splendore (o almeno così si spera!).



E in effetti la suddetta casa (a seconda di alcuni la migliore mai esistita per Amiga) si prepara ad immettere sul mercato, oltre all'attesissimo Shadow of the Beast III di cui vi abbiamo ampiamente parlato sullo scorso numero, un sacco di altri titoli che, se tengono fede al nome del produttore, dovrebbero garantirci ore ed ore di assoluto divertimento. E' questo il momento di incontrare pi da vicino tre di questi...

Il primo gioco di cui voglio parlarvi ARMOR-GEDDON II, un prodotto che molti di voi certo attendevano da tempo. Bisogna subito rilevare come anche questo seguito riprende l'ottima impostazione vettoriale dell'episodio precedente, mentre il pannello di comando sar rappresentato con la classica grafica in bitmap (hai mai visto un pannello di un simulatore in vettoriale? NdMax). Per quanto riguarda la velocit del gioco complessiva non so darvi ancora alcuna indicazione anche se, visto il primo episodio, e visto che le routine sembrano essere state ulteriormente migliorate, l'effetto finale dovrebbe essere garantito. E' stato fra le altre cose anche possibile inserire nuovi effetti, come la trasparenza(!), dei quali si parler in sede di recensione.

Il gioco definitivo lo potrete inserire nel vostro drive in Ottobre.

Proseguiamo a ritmo di musica tecno-house con il secondo gioco: CYTRON. La storia vuole che in un complesso sotterraneo segreto di massima sicurezza, degli scienziati stiano lavorando su fenomeni scientifici avanzati, fino a quando i classici nemici robotici di turno non decidono di attaccare il complesso prendendo alcuni prigionieri in ostaggio. Chi potr mai salvarli? Ma voi e chi altrimenti!

Il governo per darvi una mano vi metter a disposizione un prototipo sperimentale di robot: Cytron Robot. Il vostro compito sar quello di salvare gli scienziati imprigionati, ma entro un limite di tempo prestabilito. Il gioco conterr un innovativo sistema di controllo per il Cytron, oltre ad un ambiente completamente interattivo grazie ad interruttori e pannelli a pressione, terminali di informazione, possibilit di incrementare il proprio armamento o la propria energia, bonus e molto altro ancora. L'uscita prevista per Ottobre (vi dico per una cosa: con la Psygnosis non c' mai da fidarsi... NdMax).

Il terzo e ultimo gioco (della preview non della Psygnosis... Toccate ferro!!) si intitoler BILL & LEE'S EXCELLENT TOMATO GAME. Impersonerete la scorza di un piccolo pomodoro il cui compito quello di salvare la propria ragazza (che per la cronaca si chiama Tracy) dalle grinfie di Squirrel Sam, prima che la faccia diventare una salsina per toast. E voi non volete, vero?

Per portare a termine la vostra missione d'amore dovrete superare pi di cento livelli in cui la vostra proverbiale capacit di saltatore sar messa a dura prova, in quanto potrete passare solo attraverso determinati luoghi sicuri che non provocheranno alcun disturbo al nostro eroe, altrimenti ci saranno ad aspettarlo aculei accuminati o cadute nel vuoto, che provocheranno una salsina fresca e genuina (per dirla in breve: un ketchup!). Il gioco potr vantare una grafica divertente e umoristica, con oltre cento livelli diversi, intermezzi ogni cinque di questi superati, un'introduzione animata (nel classico stile Psygnosis) e delle musiche appropriate all'ambiente circostante. Il vostro pomodorino preferito dovrebbe anche lui vedere la luce in Ottobre.

Vi terremo psygnoinformati...

Alessandro Montoli

PS
Non so se avete letto il titolo, voleva riassumere l'idea di Psygnosis e novità, anche se in effetti così risulta assolutamente illeggibile! Credo di aver inavvertitamente inventato un nuovo scioglilingua.

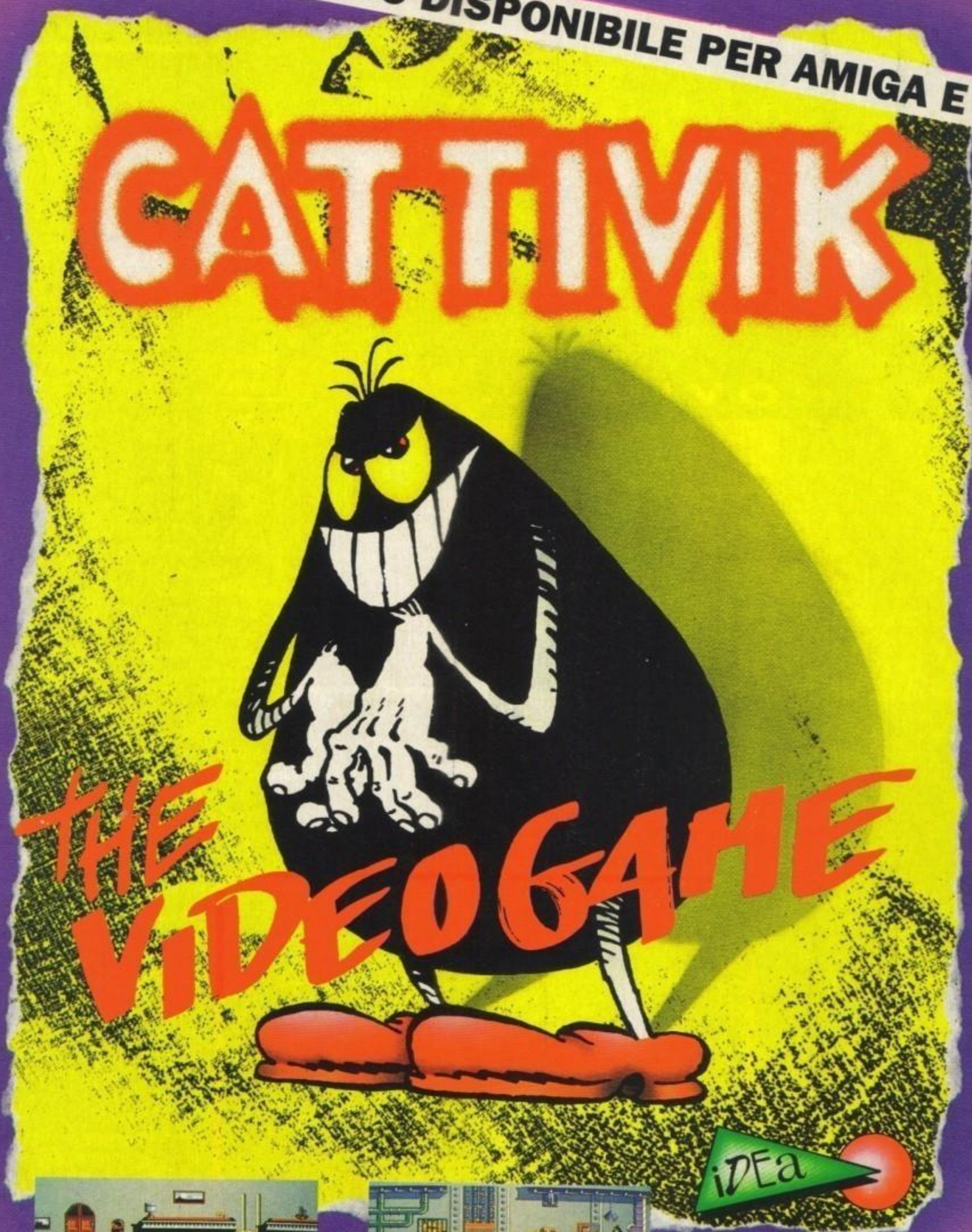
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA E C 64

CATTIVIK

THE VIDEOGAME



DALLE FAMOSISSIME STRISCE FIRMATE **SILVER**, AUTORE DI **LUPO ALBERTO**, IL PERFIDO GENIO DEL MALE SALTA SUGLI SCHERMI DEL VOSTRO COMPUTER! AUITATELO A DERUBARE UNA SERIE DI SIMPATICI MALCAPITATI UTILIZZANDO ARMI E TRABOCCHETTI CHE SOLO LA SUA MENTE MALVAGIA PUÒ CONCEPIRE! MA FATE ATTENZIONE: I "MALCAPITATI" NON SONO STUPIDI E VI DARANNO DEL FILO DA TORCERE DURANTE I 50 LIVELLI DI GIOCO. AVRETE COMUNQUE LA POSSIBILITÀ DI RIGUADAGNARE LE ARMI GIÀ UTILIZZATE AFFRONTANDO SPASSOSISSIME SFIDE.

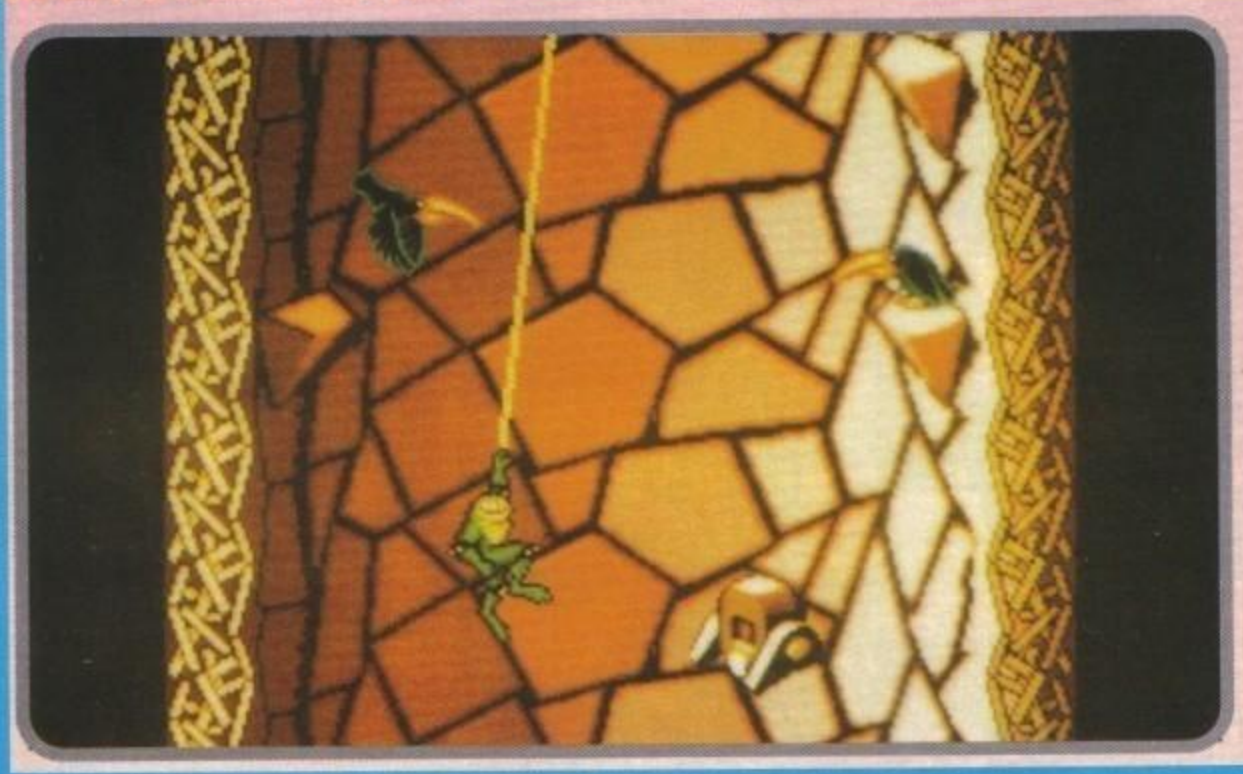
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIRINI IN GUERRA SULL'AMIGA: BATTLETOADS

Oh, cosa vedo? Una conversione da Nintendo 8 bit arrivare sull'Amiga? Ebbene sì. A quanto pare il successo riscosso all'estero dai tre temibili rospi ha giustificato una simile scelta. La storia di Zits, il capo del gruppo e il più intelligente, Rash, il più duro rospo dell'universo, e Pimple, il più grosso e muscoloso ma anche il più scemo, sarà probabilmente la stessa (di cui ci sono in giro già due versioni, una per il gioco Game Boy e una per quello NES): qualcuno è stato rapito (A: Rash e Pimple - B: un vostro amico e la rana più bella del mondo) da qualcun altro (A/B: la Regina Scura, una gran gnoccona di cattiva) e sarà compito di qualche terza persona (A:Zits - B: uno dei tre eroi) andare a recuperarlo/a con l'aiuto del capo spirituale e guida scientifica del gruppo (A/B: un fantomatico dottor T Bird, che tra l'altro ha lo stesso nome della banda di cui faceva parte Danny Zucco/John Travolta in Grease). Il gioco sembra quindi più o meno lo stesso, con la stessa sequenza di livelli (sulla superficie del pianeta della fatalona, scendendo attraverso i tunnel per raggiungere le gallerie del nascondiglio segreto e finalmente lungo le suddette gallerie) alla fine dei quali si dovranno picchiare i tre (uno per livello principale, chiaramente) maggiori aiutanti della Scura: Big Blag, General Vermin e il terribile Robo Manus. La struttura di gioco è in sé una delle più canoniche: si tratta di un beat'em up tra i più classici, ravvivato con alcune novità tipo i livelli verticali o le mosse speciali caratteristiche inconfondibili dei simpatici personaggi (tradotto letteralmente dal manuale della versione NES: Il Colpo Del Fondoschiena Del Rospo D'Assalto, Il Calcio Del Grosso Stivale, Il Pugno Delle Nocche Nucleari e via discorrendo). Comunque sia la caratteristica principale della versione da console, a fianco di una realizzazione tecnica impeccabile e un'ottima grafica (considerando anche i limiti imposti dall'hardware delle due macchine), era rappresentata da un'ottima giocabilità, con una difficoltà calibrata in maniera equa attraverso tutti i livelli. Qui di fianco troverete alcune foto che potranno darvi una minima idea della grafica della versione per Amiga, resta solo da vedere e da sperare che l'eccellente giocabilità di questo picchiaduro venga conservata anche nella conversione da console a computer. Non mi resta altro da fare che consigliarvi di restare in linea per scoprirlo al più presto in uno dei prossimi numeri.



Alex

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES

and the

FATE of ATLANTIS™

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile per AMIGA e PC.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

LUCAS Arts™

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

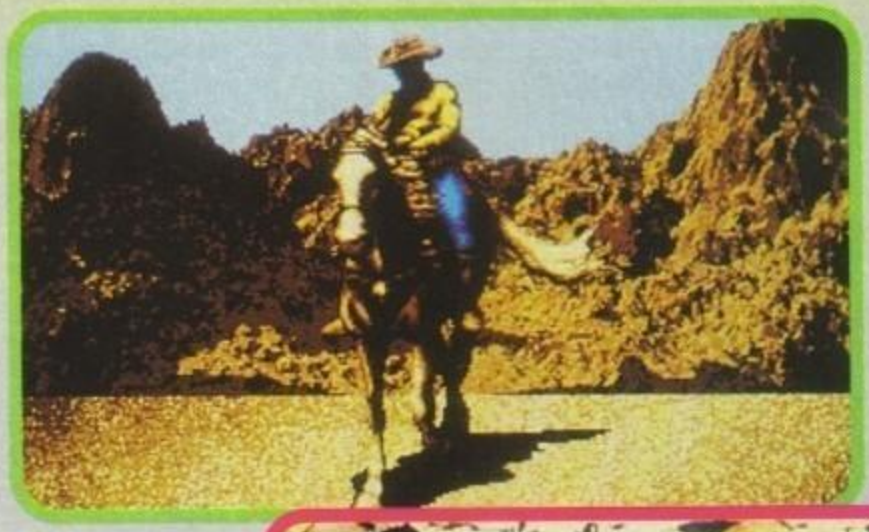
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULANDO IL FUMETTO

La Simulmondo si è lanciata nel mondo dei fumetti. Dylan Dog, Diabolik e in futuro Tex Willer sono i personaggi per i quali la casa bolognese ha deciso di produrre avventure. Il primo ha ottenuto numerosi consensi, e gli altri? Vedremo, si incomincierà con Diabolik a settembre.



Il fumetto in questi ultimi anni sta ottenendo sempre maggiori consensi. Le edicole vengono assalite settimanalmente da giovani e non, che attendono con ansia incontrollabile l'uscita delle avventure loro eroe preferito. Questo splendore è riuscito a coinvolgere anche il mondo dei computer e la Simulmondo ha pensato di sfruttare questo momento di grazia creando programmi interattivi con protagonisti gli eroi del fumetto italiano. Pochi mesi fa, la casa bolognese era uscita con il personaggio forse più amato nell'ultimo quinquennio, Dylan Dog. Il successo è stato rilevante e per questo la Simulmondo ha deciso di riprovarci; per fare tutto ciò questa software house italianissima ha stipulato un accordo pluriennale con la Sergio Bonnelli Edizioni, raggiungendo una comune intesa per la realizzazione di avventure interattive della "leggenda" Tex Willler ed in seguito, del più giovane Nathan Never.

Molti dei nostri lettori, videogiocatori in genere, amano almeno uno dei personaggi sopracitati perciò, il successo per queste avventure non dovrebbe mancare; è chiaro che i programmi dovranno essere di buona qualità a cominciare dalla prossima uscita che come già annunciato in un nostro precedente numero, dovrebbe coincidere con l'inizio della nuova stagione scolastica.

E' già in corso, comunque, la realizzazione della prima avventura, perciò se il successo bacierà ancora la Simulmondo non dovrebbe essere l'unica, chiamata "Piombo caldo". Tex Willer può essere considerato un mito sotto ogni punto di vista (ah... ah... ah... scusate un attimo la Roberta la nostra segretaria ha appena insinuato di essere una teen-ager, noi che la consideriamo una vecchia babbiona...): eroe di differenti generazioni, ha ottenuto successi a ripetizione grazie al suo linguaggio duro ma allo stesso tempo ironico. Le vendite del suo fumetto sono da moltissimi anni ai top possibili per un mensile del genere. Ora dunque è arrivata l'ora di invadere i computer e chissà, magari conquistarli. Nella sua prima avventura, programmata per PC e Amiga per l'inizio del prossimo anno, il nostro valoroso Tex Willer avrà il compito di affrontare e sconfiggere la banda dei tirapiedi cercando di incastrarne il capo; per fare tutto questo dovrà ricostruire una complicata vicenda svelando i misteri che l'avvolgono. Il vostro compito è di guidare Tex al raggiungimento del risultato finale. Il dialogo sarà la vostra arma principale, finché pensiate sia abbastanza: in quel momento sarà l'ora di estrarre la vostra pistolona utilissima per difendere la pelle e l'onore di cowboy.

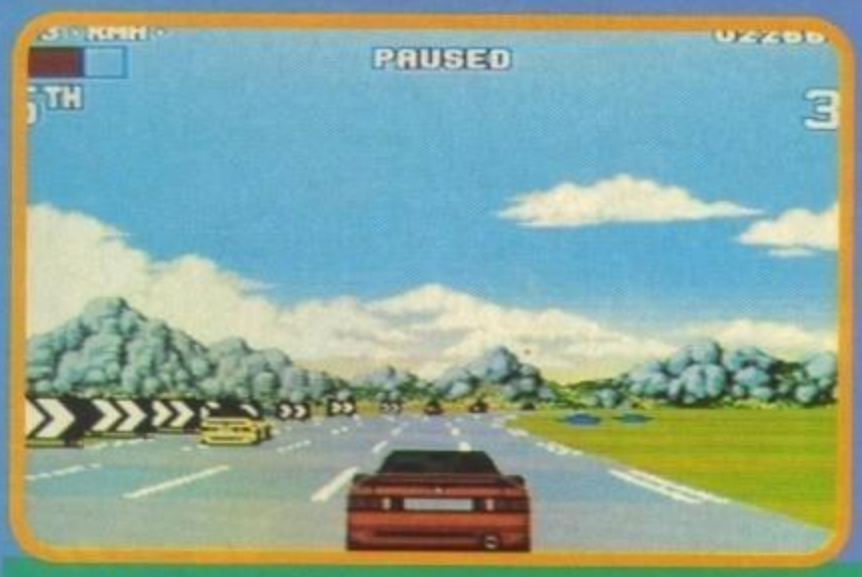
Non sarà molto facile perchè l'invidia per il grande Tex e la consapevolezza che egli potrebbe sconvolgere i piani della banda maligna, potrà portare i nemici a tendere terribili agguati. Riuscirete a portare al termine l'avventura? Intanto vediamo se la Simulmondo riuscirà a produrre un gioco di buon spessore tecnico, il resto poi si vedrà.

Massimiliano Pescatori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LOTUS RAGGI
IL RETTILINE

Nel 1990 venne immesso sul mercato video-ludico il gioco di auto che creò un nuovo standard al quale fare riferimento per il futuro: Lotus Esprit Turbo Challenge. A distanza di un anno Lotus Turbo Challenge 2 riuscì a superare tecnicamente il suo predecessore, fatto che destò stupore a non pochi, vista la qualità del primo titolo. Per la gioia di molti stiamo per assistere alla nascita del terzo capitolo della fortunatissima serie. Sarà riuscita la Gremlin a migliorare le caratteristiche di gioco che hanno fatto dei primi due episodi dei successi così clamorosi?

A giudicare dalle foto e dalle nuove opzioni che vi compaiono, Lotus-The Final Challenge ha buone possibilità di fregiarsi del titolo di miglior gioco di corsa di tutti i tempi! Le nuove caratteristiche che contraddistingueranno Lotus 3 saranno: 4 nuovi scenari, una nuova macchina, un editor di circuiti, nuovi effetti grafici, sonori e musicali... il tutto raggruppato in 64 corse preesistenti suddivise in 6 livelli di difficoltà.

Lotus 3 permetterà inoltre, a seconda della scelta fatta nel menu principale, di gareggiare secondo il modo di Lotus 1 (circuiti chiusi) oppure come in Lotus 2 (percorso a tappe) e, novità, di percorrere tracciati che uniscono le caratteristiche di entrambi (es. circuito da percorre in un dato limite di tempo con extra time).

Come già detto saranno poi disponibili nuove ambientazioni che verranno giocate con la nuova Concept Car della Lotus: Wind Level, Roadworks Level, Mud Rally Level, Future Level (?). Questi nuovi livelli si preannunciano tutt'altro che facili, dovendo stare attenti alle raffiche di vento improvvise, segnalate comunque dai cartelli ai bordi della strada, oppure a cavalletti e/o buche dovute a lavori in corso (che siano

le autostrade italiane alle prese con la realizzazione della terza corsia?) anch'esse segnalate da appositi cartelli. Il Mud Rally Level (corsa nel fango per chi non è ancora troppo pratico con la presumibile lingua del futuro) è invece una corsa un po' atipica, in quanto stando alla descrizione che ho ora sottomano potreste addirittura vedere alcune macchine alla cui guida v'è un pilota di nazionalità svedese schiantarsi contro il fondale per essere ripreso da alcuni videoamatori (cosa si fa per essere famosi al giorno d'oggi!). Infine il Future Level che promette di essere qualcosa di assolutamente fantastico oltre che per il momento misterioso.

Il pezzo forte del gioco sarà in ogni caso la possibilità di creare, tramite l'editor di circuiti incluso, un'infinità di differenti trac-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNGE
O FINALE

ciati: tanto per rendere l'idea si parla di oltre 5 trilioni di percorsi possibili ottenuti grazie ad una routine denominata 'fractually' che genererà il tutto in modo casuale (per avere a che fare con una cifra più consona al parlare quotidiano si pensi a cinquemila miliardi di miliardi!!). Sicuramente la longevità di questo gioco per quanto riguarda i percorsi sarà notevole.

Procediamo quindi con ordine: l'aspetto del percorso su cui si andrà a giocare sarà determinato da 9 parametri come la difficoltà (limite di tempo, velocità delle altre macchine), lunghezza (circuito chiuso, percorso, checkpoint), numero di curve e così via... Naturalmente visto che i parametri sono espressi in percentuale, più alta sarà questa, più il determinato aspetto influenzerà il percorso che verrà generato. Se a questo punto volete salvare il percorso in questione... scordatevelo, perché non potete (!?!), difatti ogni percorso è univocamente identificato da un codice composto da 9 lettere e 2 caratteri numerici (es. COMMODORE 64) che permetterà di accedere direttamente al tracciato relativo, purché questo sia già presente in memoria. Adesso potete spiegarvi il perché sia possibile generare una così vastità di percorsi differenti l'uno dall'altro. Semplice no?

A dimostrazione della validità del sistema è da notare che per computare un intero tracciato con le varie caratteristiche occorrono circa 3 secondi (praticamente il tempo che serve a Max per sgranare il suo sorriso a 33 denti).

Se invece si è pigri di natura si può optare per uno dei 6 livelli già presenti in memoria suddivisi in Arcade e Championship con 15 corse ciascuno, in cui per proseguire bisogna qualificarsi nei primi posti.

Come ovvio anche questo terzo capitolo della saga supporterà uno o due giocatori contemporaneamente sullo schermo, e come nelle precedenti versioni sarà disponibile l'opzione Link che permetterà a due anime (gemelle?) lontane di sfidarsi, pur non essendo a stretto contatto e pur non avendo lo stesso computer, ma pur sempre in uno stesso tracciato, ricordandosi di inserire la password uguale!.

Il gioco dovrebbe avere la bellezza di 32 colori su schermo e tutto il codice verrà stipato in due dischi. Il tutto sarà disponibile da Settembre per Amiga ed Atari ST. Vi chiederete allora, essendo questo il numero di Settembre, come mai ci sia una preview e non la recensione definitiva... Si tratta del solito problema temporale da cui si è fatto più volte riferimento: la rivista l'abbiamo chiusa a Luglio, e il gioco non era ancora per un soffio disponibile.

Non mi resta quindi che concludere sperando che tutte le caratteristiche sopra elencate siano presenti nella versione definitiva, altrimenti non mi assumo il rischio della figuraccia, io mi sono strettamente attenuto a quanto in mio possesso, augurandomi/ci che anche questa volta la Gremlin se ne esca con un altro capolavoro. Ci sarebbe solo da stupirci del contrario.

Alessandro Montoli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K per A500 e A500 Plus	L.	59.000
512 K + clock per A500	L.	69.000
1,5 Mb + clock per A500	L.	179.000
2 Mb + clock per A500	L.	279.000
1 Mb per A500 Plus	L.	119.000
2 Mb Esterna per A1000	L.	390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L.	350.000
Espansioni Esterne Supra 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000
Rockgen Plus	L.	399.000

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

Super Video Digitizer L. 350.000
Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

Super Televideo L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

Amiga Scanner	L.	270.000
Digitalizzatore Video "VIDEON 3.1" per Amiga	L.	499.000
Interfaccia Midi In - out - truh	L.	39.000
Hard Disk 60 Mb SCSI	L.	390.000
Modem 300/1200/2400 Baud Hayes Comp.	L.	175.000
Controller 2091 Commodore Espandibile 2 Mb RAM - SCSI/Turbo	L.	275.000

Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Kickstart 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

Kickstart 1.3 per Amiga 600 L. 89.000

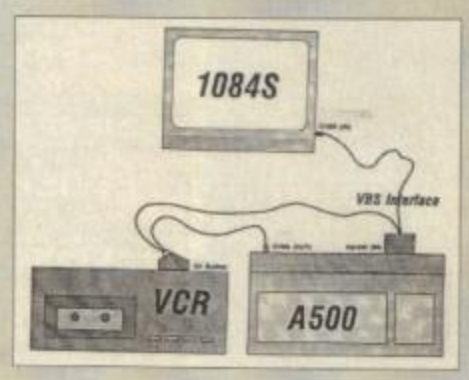
NOVITA' ASSOLUTA! "RIVOLUZIONARIO"

Motherboard per A500 e A500 Plus + alimentatore potenziato L. 189.000

Hard/Floppy Disk Video Backup L. 148.000
Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!
(versione integrale 35 pagine)

DISPONIBILE



NOVITA'!

AMIGA 600 !!!

Disponibile al prezzo più basso d'Italia!

Sound Master + AudioMaster IV L. 199.000
Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO.

I NEGOZI PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

Da Pergioco trovi le console GAMEBOY, LYNX, GAME GEAR, NEO GEO

NINTENDO, MEGA DRIVE e tutti i videogiochi esclusivamente originali.

Tutti i videogames, esclusivamente originali, per qualsiasi computer: *PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad.*

Giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kasparov, librogames, minigiochi e aquiloni.

Da Pergioco trovi sempre disponibili i cataloghi gratuiti aggiornati per settore.

PERGIOCO **MILANO**

Vendita per corrispondenza in tutt'Italia, tel.02/ 874580 - 874593.

PERGIOCO **MILANO**

il negozio è in via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

PERGIOCO **ROMA**

il negozio è in via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

Cominciamo a giocare il gioco informazione, il gioco di società in formato pubblicazione simile ad una rivista.
Il primo della serie è Tangentomane, dove il protagonista sei tu, tu organizzi e gestisci incassi illeciti e quant'altro, e facendolo conosci quello che nessuno spiega mai....il sistema, oltre lo scandalismo e dentro la notizia.

La ragnatela delle complicità soffoca Metropoli.
Tangenti: le mani sulla città!
Giunta e Opposizione: politici tutti corrotti e corruttibili.

Echi di cronaca d'una partita.

Scandalo nel bagno dell'Istituto Case Della Gente! Un assessore del Partito del Maiale è stato fotografato mentre si infilava in tasca una busta datagli da un imprenditore travestito da inserviente! A seguito del fatto, dall'Opposizione, il partito Dialettale attacca la Giunta e chiede le immediate dimissioni dell'Assessore al Bilancio. Intanto la Magistratura indaga, e scopre strane sottoscrizione che arrivano da non si sa chi, proprio nelle casse del Partito Dialettale. Immediato il sequestro di tutti i fondi neri scoperti in Federazione.

Chi fermerà la Giunta?

Se volete sapere come va a finire, giocate a...

Tangentomane !

Foto d'agenzia:

Tangentomane fotografato in compagnia al parco dei divertimenti. Ha sottobraccio anche la busta contenente 2 miliardi di fondi neri.

Attenzione, è un gioco di gruppo; perciò dovete essere almeno in quattro, ma non più di nove.

Il gioco Tangentomane comprende: il regolamento generale, i fascicoli allegati TOP SECRET GIUNTA e TOP SECRET OPPOSIZIONE, il foglio segnalini da ritagliare, 9 schede del giocatore, la mappa e la busta del Tangentomane.

Ogni riferimento a fatti o persone realmente esistenti è assolutamente casuale e frutto di pura fantasia ludica.

Tangentomane ! costa 18000 lire.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STIMOLAZIONE TALAMICA

THALAMUS EUROPE

Forse saprete che il talamo è la parte del cervello sede degli istinti più primitivi e incontrollati, ossia proprio quella a cui fanno appello certi videogiochi. E la Thalamus si è scelta un nome indovinato, oltre ad essersi posta come casa-guida per il mercato del C64; il suo unico problema al momento è che non gode di una posizione altrettanto consolidata presso gli utenti del fratello maggiore di casa Commodore, il nostro Amiga. Proprio per questo stanno cercando di pigiare sull'acceleratore, e abbiamo ricevuto tre titoli di prossima uscita in un colpo solo. Le nostre prime impressioni? Eccole!

NOBBY THE AARDVARK

BEASTMASTER: questo titolo è di chiara ispirazione "bestiale", avendo in comune alcune cosette col grande capolavoro Psygnosis (non per niente i programmatori sono i WJS, autori della conversione per ST del primo Beast). Iniziamo a dire che il gioco avviene su scenari a scorrimento laterale multistrato del terreno, con due strati parallattici sul fondale. Aggiungiamo che voi pilotate una specie di umanoide con la pelle color smog, il cui sport preferito sembra essere il pugilato con i pirati (?!?). Qua e là, infatti, si troveranno individui di bassa fibra morale (eufemismo stile "Monkey Island" per indicare, appunto, i pirati), dotati di spiccata propensione a parlare con i pugni. No, non hanno subito mutazioni genetiche: è solo che hanno la lingua impastata da torcibudella vari, il cervello che non sta molto meglio, e il talamo (...) che spadroneggia; la loro unica attività è far volare cartoni appena vi avvicinate a loro. Che fare? Ma rispondere di sinistro, che diamine!

BEASTMASTER

Dopo averli sconfitti in combattimento pugnace (l'unica regola è: "Non ci sono regole...", vedi Crackdown), potrete imboscare gli oggetti che avevano con sé: panozzi o bottiglie di torcibudella. Non preoccupatevi troppo se non sapete che cosa sia un torcibudella: è qualche porcheria tipo il grog o qualche whyskaccio di infimo livello qualitativo e altissimo grado alcolico.

Le impressioni tecniche ricavate sono state di una grafica godibile; Beast rimane comunque superiore, non foss'altro perché i livelli di parallattico del terreno qui sono troppo distinti. Bello e ben animato lo sprite principale, meno gli altri (per quel poco che si poteva vedere nel demo giocabile), ma ci è piaciuto poco il modo in cui il nostro personaggio rispondeva ai comandi, e anche la mancanza di effetto 3D del movimento in profondità.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WINTER CAMP

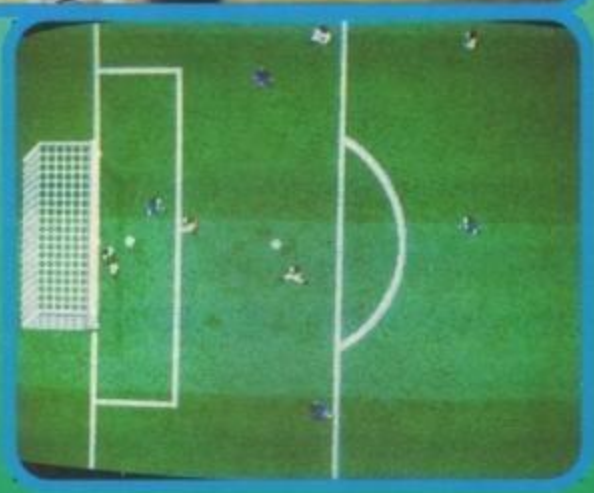
NOBBY THE AARDVARK: Un "aardvark" non è altro che un formichiere (oltre che un aereo militare), nonostante il mio vocabolario citi la sconfortante traduzione "oritteropo"; per capire questo parolone occorre la laurea in scienze naturali. A parte questo, di Nobby è arrivato un demo (non giocabile, stavolta) che rivelava chiaramente la natura di gioco di piattaforma. Lo scorrimento avviene nelle quattro direzioni cardinali, e lo scopo è pilotare un formichiere che deve avere una spiccata simpatia per Lupo Alberto. Sorpresi? Assolutamente no: che cosa si potrebbe altrimenti pensare di un formichiere tutto azzurro? Ma dicevo: dovete pilotare questo simpatico formichiere lungo uno scenario animato, che per sua/vostra disgrazia è popolato da una schiera di rompitasche. Qual è la cosa peggiore? Bè, il formichiere è disarmato, e qui sento già i gemiti di sconforto. Consolatevi, però, se la Thalamus ha scelto un formichiere, ha evidentemente grande fiducia nelle sue doti naturali, altrimenti ci avrebbe messo come minimo un draghetto. I formichieri, come sapete, hanno una dieta rigorosissima a base di formiche; quel che forse non saprete è che Nobby può usare le formiche appena ingerite come proiettili. Queste insolite munizioni "naturali" sono alquanto efficaci, dopotutto i cattivoni che popolano lo scenario sono delicati di stomaco. Naturalmente simili colpi sono rigorosamente contati, è vero che Nobby deve ripulire tutti i formicai che trova, ma "sacco vuoto non sta in piedi"!

Le impressioni ricavate dal demo erano di una certa semplicità e un evidente origine sessantaquattresca del gioco, suggerita dalla qualità di alcuni effetti e da una certa mancanza di definizione degli sprite. Il gioco è sembrato piuttosto banale, seppure con un soggetto carino; globalmente non è un titolo da far rizzare i capelli (in entrambi i sensi). Il livello di stimolazione talamica è insomma contenuto, e non è con Nobby che la Thalamus darà al mercato Amiga il colpaccio di timone verso se stessa.

WINTER CAMP: Dopo il discreto successo ottenuto con la versione per Commodore 64, ecco che le avventure invernali del topolino Maximus si preparano per il loro passaggio a 16-Bit. Annunciato, anche se con data ancora da definirsi, la conversione del suo precursore estivo, da anni ormai disponibile per il 64: SUMMER CAMP. Rimanendo sempre in tema di titoloni antisonanti che sembrano destinati a vedere finalmente la luce su Amiga non possiamo certo dimenticare i due episodi di CREATURES, dei quali ci occuperemo sul prossimo numero.

ARSENAL: Chi si intende di calcio sentirà sicuramente qualche antenna vibrare. No, non quella della TV: quella dell'intuito, che potrebbe smascherare un nuovo simulatore di calcio sotto un titolo che starebbe bene anche a un gioco di guerra. Il nome per esteso sarebbe infatti ARSENAL F.C., e così ecco a vossignori uno sfidante al Sensisoccer appena uscito. Quello stimolava tutti i sensi, questo è puramente talamico; chi vincerà? Bah, la risposta non tocca a noi, nel senso che la vittoria viene unicamente dagli esiti di mercato; a noi spetta unicamente l'espressione di un giudizio. L'impostazione di Arsenal F.C. è classica, intendendo con questo che ci sono le solite opzioni per stabilire giocatori e formazioni, e si simula (a quanto sembra) il campionato nazionale inglese. Dal punto di vista grafico non c'è praticamente nessuna deroga dalla linea conduttrice tracciata già da Kick Off: campo a tutto video con scorrimento multidirezionale e giocatori in formato pulce. La novità più spettacolare sembra sarà data da un bel malloppo di immagini digitalizzate: ne abbiamo visto un paio veramente buone, raffiguranti calciatori in esaltazione dopo chissà quale goleada. Ma non finisce qui, perché nello schermo dei giocatori potrete vedere i loro brutti musi digitalizzati, uno per uno. E con questo vi lasciamo, aggiungendo la speranza che ci sia giocabilità: ancora una volta il demo era ingiocabile, ossia era tutto fermo. Ah, dimenticavamo, tutti questi prodotti usciranno tra breve; se avete la bava alla bocca metteteci sotto un pentolone, e cominciate a cercare qualche banda di tagliagole per dare l'assalto ai negozi.

ARSENAL



W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

software & games

VENDITA PER CORRISPONDENZA 1 SOCIETÀ

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
A10 TANK KILLER	99.900	89.900
ABANDONED PLACES		79.900
ACES OF THE PACIFIC	TEL.	TEL.
ACTION MASTER	69.900	59.900
ADVANTAGE TENNIS	69.900	59.900
AGE	69.900	59.900
AGONY		49.900
ALCATRAZ		59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
AQUAVENTURA		49.900
ASHES OF EMPIRE	TEL.	
B 17 FLYING FORTRESS	TEL.	TEL.
BARGON ATTACK	TEL.	TEL.
BATTLE ISLE	TEL.	79.900
BATTLETECH II	79.900	
BIRDS OF PREY		69.900
BLACK CRYPT		69.900
BLUE BOY		49.900
BLUES BROTHERS	49.900	39.900
BONANZA BROTHERS		39.900
BOROBODUR - PLANET OF DOOM		49.900
BUSHBUCK	89.900	
CARDIAXX		39.900
CARRIER STRIKE	79.900	
CASTLE OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE		49.900
CIVILIZATION	99.900	
CONFLICT KOREA	79.900	
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
COVERT ACTION		89.900
CRAZY CARS III		TEL.
CRAZY SEASONS		39.900
CRIME CITY		59.900
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE		59.900
DIGENERATION	79.900	
DARK SEED	99.900	
DELIVERANCE		59.900
DELUXE STRIP POKER II	59.900	
DICK TRACY	79.900	69.900
DIE HARD II		49.900
DISCOVERY		49.900
DOUBLE DRAGON III		49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER	TEL.	
DYLAN DOG	69.900	59.900

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
DYNABLASTER	TEL.	TEL.
EPIC	79.900	69.900
ETERNAM	79.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP.		49.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 S. EAGLE II		79.900
F 117 A NIGHTHAWK	89.900	
FACE OFF		49.900
FALCON 3.0	109.900	
FANTASTIC VOYAGE		59.900
FASCINATION	59.900	59.900
FINAL BLOW		49.900
FINAL FIGHT		39.900
FIRE & ICE		49.900
FIRETEAM 2200	79.900	69.900
FIRST SAMURAI		49.900
FORT APACHE	59.900	
FRENETIC		49.900
G. LINEKER COLLECTION		49.900
GLOBAL EFFECT	TEL.	TEL.
GOBLIINS	49.900	49.900
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAND PRIX F1		79.900
GREAT NAPOLEONIC BATTLES		49.900
GUNSHIP 2000	89.900	
GUY SPY	79.900	59.900
HAGAR THE HORRIBLE		TEL.
HARLEQUIN		49.900
HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	49.900	49.900
HEART OF CHINA	99.900	89.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTILE B.	TEL.	TEL.
HYPERSPEED	119.900	
IL PADRINO	59.900	49.900
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	99.900	
INDY HEAT		49.900
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
JAK NICKLAUS U. GOLF	72.000	72.000
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	79.900	
JETSONS	49.900	39.900
JIM POWER IN MUTANT PLANET		49.900
JOHN BARNES 'EUROP. FOOTBALL		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL	69.900	69.900
KICK OFF II	49.900	49.900
KID GLOVESH II		59.900

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
KILLERBALL	49.900	49.900
KING QUEST V	99.900	99.900
L'EMPEREUR	79.900	
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LA STORIA INFINITA II	49.900	
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	TEL.	TEL.
LEANDER		49.900
LEGEND	69.900	69.900
LEMMINGS	69.900	
LIGHT BRIGADE	59.900	
LORD OF THE RING	69.900	59.900
LOST IN L. A.	69.900	
LOTUS II TURBO		49.900
MARIO ANDRETTI'S RACING C.	69.000	
MIDWINTER II	119.900	69.900
MIGHT AND MAGIC III	99.900	89.900
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	89.900	99.900
NCAA BASKET	79.900	
NOVA 9	99.900	
OBITUS	79.900	
OH NO! MORE LEMMINGS	49.900	49.900
ORK		49.900
PAPERBOY 2	49.900	49.900
PARAGLIDING	59.900	49.900
PARASOL STARS		39.900
PINBALL DREAMS		59.900
PLAN 9	TEL.	TEL.
PLANET 'S EDGE	99.900	
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	TEL.	TEL.
POOL OF DARKNESS	69.900	TEL.
POPOLOUS 2		69.900
PROJECT-X		59.900
PSYBORG		49.900
RACE DRIVING	59.900	59.900
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
REALMS	79.900	
RED BARON	89.900	99.900
ROBIN HOOD	49.900	49.900
ROBOCOP 3		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H	69.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	39.900
SAMURAI	59.900	49.900
SARGON V	69.900	
SEGRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	
SENSIBLE SOCCER		59.900
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHANGAI 2	79.900	

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
SILENT SERV. 2	79.900	
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	
SLIDERS		49.900
SPACE ACE II	89.900	79.900
SPACE CRUSADE		49.900
SPACE GUN		49.900
SPACE QUEST IV	89.900	89.900
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPECIAL FORCES		89.900
START TREK	79.900	
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STORM MASTER	49.900	49.000
STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET		59.900
STRIKER		59.900
STURMTRUPPEN		39.900
SUPER SKI 2	59.900	49.900
SUPERTETRIS	89.900	
TEAM SUZUKI	59.900	
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC IS.	79.900	69.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE MANAGER	TEL.	TEL.
THE ROCKETEER	69.900	
THE SIMPSON	49.900	39.900
THUNDER BURNER		49.900
THUNDERHAWK AH7 3H	69.900	59.900
TIP OFF		49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER	79.900	
TURTLES II	49.900	49.900
TV SPORT BOXING	69.900	
TWILIGHT 2000	79.900	
ULTIMA UNDERWOLD	89.900	
ULTIMA VI		69.900
ULTIMA VII	89.900	
UNDER PRESSURE		39.900
VENGEANCE OF EXCALIBUR	79.900	69.900
WARM UP		49.900
WARRIORS OF RELEYNE		49.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	69.900	69.900
WILD WEST WORLD	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	99.900	89.900
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	
WING COMMANDER II	79.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WOLFCHILD		49.900
WRESTLING WWF	49.900	39.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA
QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.f. - VIA DEMARGHERITA 4 -10137 TORINO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP. CITTA' E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

QUEEN COMPUTER

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO ..... L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE ..... L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ TOTALE ..... L. .....

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

ORARIO: 9 -13 / 14:30 - 24 SABATO COMPRESO

SETTEMBRE '92

http://www.oldgamesitalia.net/ USA - TELEFONATECI PER RICEVERE IL NOSTR http://www.oldgamesitalia.net/

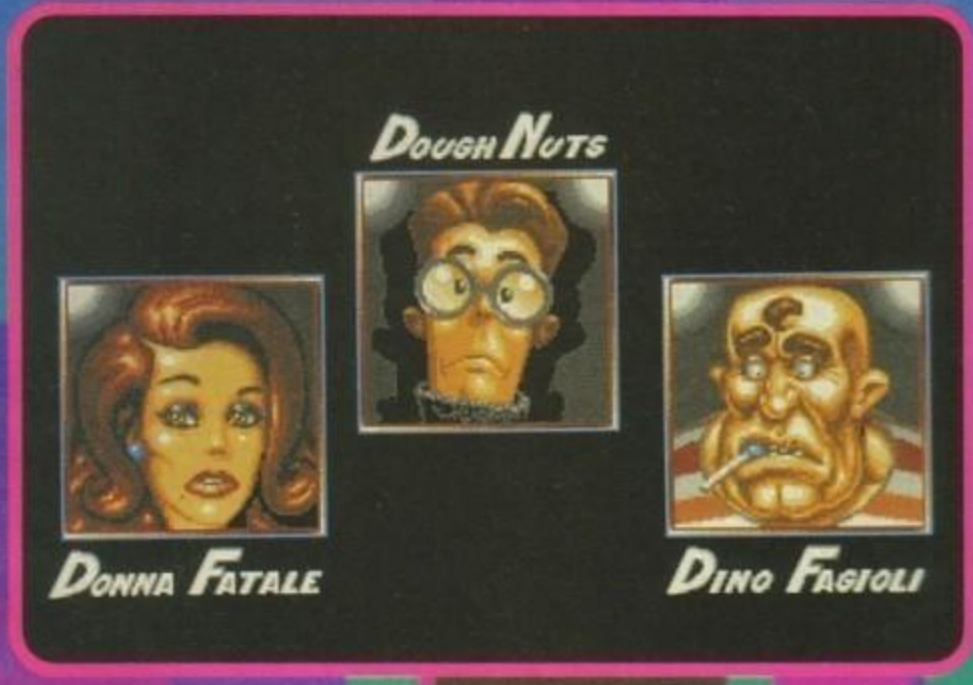
http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

NOVITA' TRICOLORI!

Prima un fax e poi le prime diapositive, signore e signori... E' nata una nuova software house italiana!

Ebbene sì, che ci crediate o meno, rientro tranquillamente in ufficio un pomeriggio come tanti altri (anche se a dire il vero qui in redazione non c'è mai un pomeriggio come gli altri... Qualcosa di assolutamente imprevedibile finisce sempre per saltare fuori prima o poi!) e trovo sulla scrivania il comunicato stampa recante l'annuncio ufficiale dell'ormai imminente lancio sul mercato del gioco d'esordio di una neonata casa produttrice di videogiochi nostrani, situata a Genova; si chiama DYNABYTE e il suo primo titolo in cantiere è l'avventura grafica NIPPON SAFES INC.



Incuriosito da tale notizia, mi metto repentinamente in contatto con il Sig. Lovrano Canepa, cortese responsabile del progetto, con il quale scambio quattro chiacchiere, sfortunatamente piuttosto veloci (per via dell'abituale fretta di chiusura numero), rimandando un incontro più esauriente e rilassato a dopo le vacanze e rimanendo comunque in attesa di queste stesse immagini che qui trovate pubblicate.

Passando al gioco posso dirvi che vi saranno tre protagonisti principali (quelli che compaiono anche nella foto): Dough Nuts, un ladro tecnologico, Donna Fatale, un'avvenente soubrette e Dino Fagioli, un ex pugile suonato. La storia sarà ambientata nel Giappone contemporaneo del quale scopriremo tradizioni e paradossi in un approccio tipicamente fumettistico ed esilerante. Per quanto riguarda lo svolgimento, posso dirvi che fruirà di una rivoluzionaria struttura di gioco (da loro battezzata Parallaction) che consente di scegliere all'inizio il protagonista che preferite, ma di dover comunque prima o poi interagire con gli altri due per via di continui sopvrapponimenti durante lo sviluppo della vicenda (vale la pena sottolineare che di personaggi minori ne incontrerete comunque una cinquantina). L'interfaccia sarà ridotta al massimo, in modo da lasciare massimo respiro alla grafica di ottima fattura, ma allo stesso tempo estremamente funzionale.

Nippon Safes Inc. dovrebbe essere disponibile nella versione per Amiga a Novembre, è comunque annunciata anche la conversione PC, avremo quindi modo di riparlarne molto presto...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WING COMMANDER SU AMIGA!!!

Dissero che non avrebbero mai potuto farlo, che era troppo difficile. Dissero che era solo una leggenda, ma alla Origin hanno trasformato il mito in realtà: Wing Commander approda su Amiga.

Sono così emozionato che non so come iniziare questa preview, finalmente il capolavoro della Origin arriva sull'Amiga. WC ha letteralmente fatto impazzire migliaia di possessori PC, vuoi per la trama, vuoi per la velocità a cui volavano (letteralmente) le astronavi in bitmap. Prima di entrare nel dettaglio tecnico vediamo comunque un po' di storia: L'autore di Wing Commander è Chris Roberts, che annovera nel suo carnet Times of Lore, su C64, e Bad Blood, per PC. Il suo prodotto più interessante è comunque Wing Commander, in cui Chris ha sfoderato tutto il suo genio. WC è ambientato in un futuro lontano, in cui la federazione terrestre si è scontrata con un popolo alieno non proprio pacifico, chiamato Kilrath, dalle sembianze leonine da un temperamento tipico dei kamikaze giapponesi. Il tipo di gioco è una simulazione in 3D bitmap, nella quale dovete spazzare via i Kilrathi e guadagnarvi un posto fra le alte sfere.

Quello che colpisce nella trama del gioco, e come questa pervada l'intera realizzazione, simile ad un film interattivo: dopo ogni missione avrete la possibilità di gustarvi un simpatico quadretto con protagonisti i piloti che l'hanno portata a termine, e con loro discuterete del più e del meno. Alternativamente potrete vedere scene tipo sabotaggio della nave madre, oppure un simpatico discorso sulla

devastazione del popolo terrestre da parte dei Kilrathi tra il re e suo figlio e simili.

Inutile dire che l'Hard Disk sarà molto consigliato anche per Amiga, il mega di memoria obbligatorio, e qualche scheda acceleratrice o simile accolta come manna dal cielo. Dato che ci sono arrivati sia lo slide-show che il demo, analizziamo prima uno e poi l'altro.

Lo slide-show utilizza l'halfbrite mode a 64 colori, e se non uguale ai 256 colori del PC, rende bene l'idea. Le foto che trovate pubblicate sono prese da lì, anche se al momento non è ancora sicuro che queste siano effettivamente le sembianze finali. Considera-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to comunque che ci hanno messo un anno a programmare Wing Commander su Amiga, era forse lecito attendersi un simile prestigio.
Ma visto che scalpitate arriviamo pure alla parte che tutti ci aspettiamo: WC è veloce quanto la versione PC? Risposta lapidaria: no! Ripensandoci a mente fredda la cosa sarebbe risultata forse impossibile, e quindi tutto sommato il lavoro fatto dal team della Origin è accettabile: certo, scatta un po' nelle schermate di gioco (mentre in quelle pre-calcolato di introduzione è estremamente fluido) e i colori si riducono a 16, con un effetto di retinatura non proprio piacevole, ma bisogna pagare lo scotto di un

processore nominalmente più lento e soprattutto di una capacità di dati decisamente inferiore.
La cosa più curiosa è che l'originale per PC è stato disegnato su Amiga, a causa della mancanza di potenti programmi di ray tracing per personal! Il problema è che, una volta portate su PC sono state riconvertite su Amiga e hanno così persona le fedeltà originale. Per ciò che riguarda la quantità di dischi i programmatori stanno cercando, tramite un nuovo metodo di compressione, di cacciare più di un mega e mezzo su ogni singolo disco: ciò non toglie che un hard disk sarebbe comunque molto utile. Ancora due risposte alle vostre domande: quanto uscirà? Usciranno le missioni aggiuntive e Wing Commander II? Adesso che ci penso esattamente un anno fa avevamo pubblicato delle foto, che al momento non riusciamo a giustificare (visto che il progetto dovrebbe essere iniziato proprio allora!), già piuttosto avanzate, e quindi annunciato l'uscita entro la fine del '91, riproviamoci quest'anno e speriamo con migliore fortuna. Per quanto riguarda per le missioni aggiuntive possiamo dire che ci stanno pensando. Wing Commander II é invece solo un sogno: troppo grande e troppo difficile da far girare su un'Amiga. Ma avevano detto la stessa cosa anche di WC I...

Andrea Orchesi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ETERNAM

Benvenuti in un mondo nuovo...
in cui il Tempo non funge più da riferimento

TRACY

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superficie della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolato di creature bio-tecnologiche, molto stimato dalle elite dei popoli intergalattici.

Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginavate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!

Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?

Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?

E' in gioco l'avvenire!

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.

NOME E COGNOME: _____

INDIRIZZO: _____

TEL.: _____

Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)

INFOGRAMES

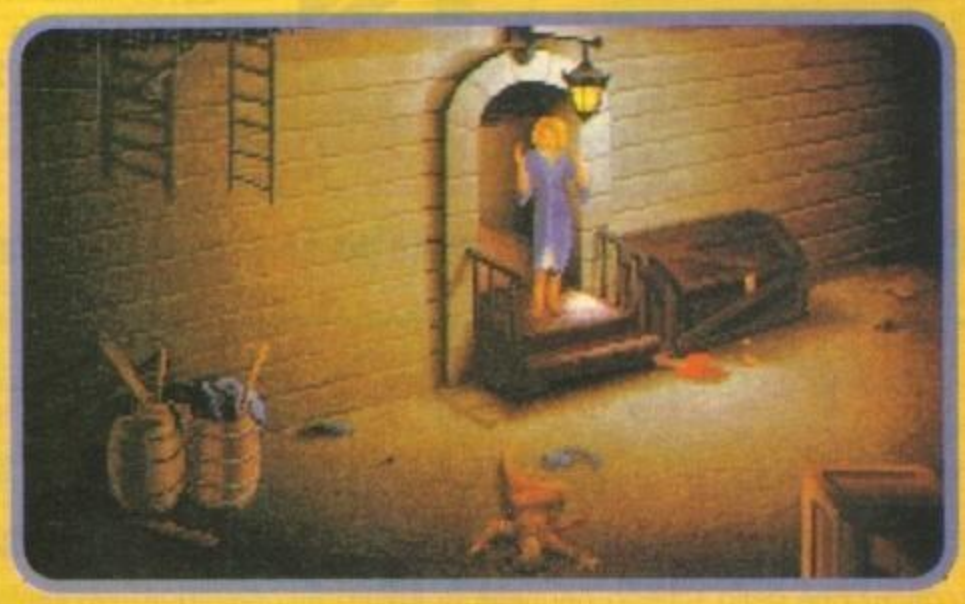
© INFOGRAMES 1992
Screenshots PC VGA

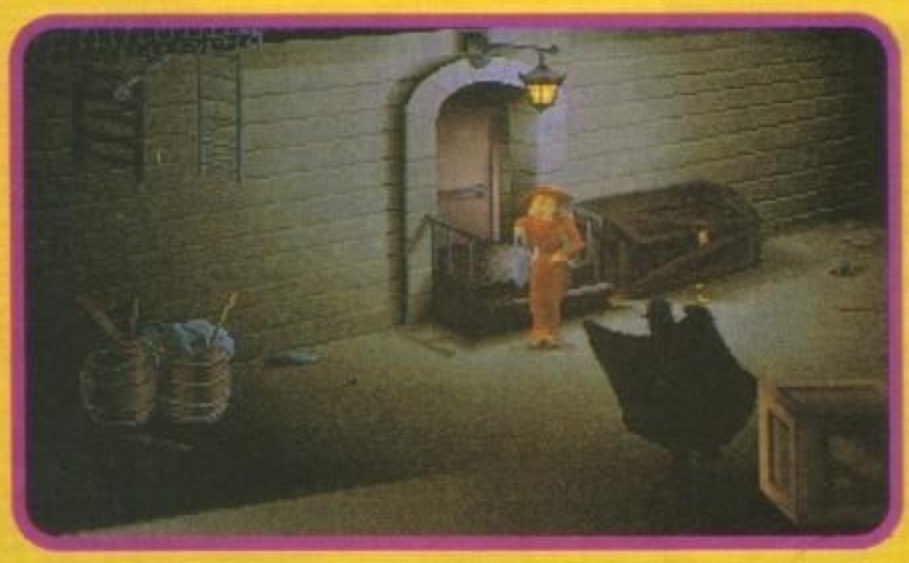
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHERLOCK HOLMES... UN'ALTRO GRANDE VOLA SUL NIDO DEL PICCHIO!





Come già anticipatovi tempo addietro l'Electronic Arts ha annunciato che alla fine dell'estate uscirà con un gioco dedicato all'investigatore più famoso del mondo: Sherlock Holmes.
In questi ultimi mesi la maggior parte dei lettori ci ha totalmente assalito con telefonate riguardanti le avventure di Indiana Jones 4 e Monkey Island 2. Questi programmi, se realizzati in modo adeguato, riescono a coinvolgere moltissimi videogiocatori e solamente il termine dell'avventura può indurli a riporre i dischetti nella scatola, per forse mai più tirarli fuori.

The Lost Files Of Sherlock Holmes è il titolo principale di una serie di avventure grafiche che la casa inglese promette di immettere sul mercato con nostra viva gioia. Il primo capitolo di questa serie si intitolerà "The Case of Serrated Scalpel" ed è previsto per Pc all'inizio di Settembre. La storia ha inizio con un assassinio di una giovane davanti al teatro S.Georges. La polizia, giunta sul posto, trova la sfortunata ragazza in un mare di sangue. Per la brutalità del gesto, si crede che il delitto sia opera di un famoso assassino chiamato "Jack lo Squartatore" (vi dice niente?). Il giocatore avrà il compito di condurre Sherlock Holmes, aiutato dal fido Doctor Watson, all'interno di un'affascinante avventura grafica.
Misteri e quiz irrisolvibili, o quasi, sono la base di questo programma. Non è certo semplice venire a capo di un delitto senza indizi, ma la vostra costanza e arguzia (e temiamo già qualche telefonatina) potranno sicuramente condurre il protagonista del gioco ad arrestare il presunto assassino.
Oltre cinquanta locazioni, ognuna ben immersa nell'atmosfera Vittoriana, possono essere esplorate; il sistema di gioco è il classico punta e clicca che permette al giocatore una libertà completa nell'utilizzazione dello schermo, cercando di raccogliere più informazioni e oggetti possibili.
Tutti i personaggi che Holmes incontrerà durante il programma avranno carattere, personalità e alibi sempre differenti. In aiuto al prode investigatore, ci sarà una banda di ragazzi chiamati "Irregolari di Baker Street" (grazie alla soffiata di Marco Auletta), i quali lavoreranno al fianco di Holmes solo per la gloria, o almeno così dicono.

A vostra completa disposizione avrete anche l'agenda di Holmes, che ricapitolerà tutto quello che riuscirete a trovare durante l'avventura; gli spostamenti avvengono invece su di una mappa di Londra, cliccando sulle località da esplorare.
256 colori, grafica VGA e una serie interminabile di musiche classiche per immettervi totalmente nell'ambiente del gioco, sono le ottime credenziali per un possibile "top-score" nel numero di ottobre. Riuscirà l'Electronic Arts a mantenere le proprie promesse? Ai posteri, la sempre ardua sentenza...

Massimiliano Pescatori

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRIBUTORE UFFICIALE DEI PRODOTTI VORTEX

NEWEL srl Computers ed accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 3300036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

GOLDEN GATE L. 990.000

EMULATORE 386SX AT PER A2000/A3000

VORTEX presenta un nuovo emulatore 80386SX AT per AMIGA 2000 e AMIGA 3000.

La concezione della scheda permette di lavorare contemporaneamente con il sistema DOS e AMIGA. L'emulatore lavora completamente in Multitasking. Sotto il sistema DOS la Golden Gate controlla gli slot dedicati al processore 386SX. WINDOWS 3 lavora in Protected Mode e 386 Mode. Inoltre sono utilizzabili schede grafiche VGA, controller LAN, Hard Disk ed espansioni di memoria. La scheda, costruita con tecnologia SMT, monta il processore 386SX con clock a 25 Mhz, 512 Ram in emulazione e possibilità di espansione da 1 a 16 Mb con Simm standard da 1 Mb o 4 Mb. La memoria massima disponibile è di 16,5 Mb . È integrato uno spazio per il coprocessore matematico 80387SX e un controller opzionale 82077A per floppy da $3^1/_2$ - $5^1/_4$ fino a 2.88 Mb. Si possono collegare drive interni come drive esterni. La Golden Gate supporta i contoller Hard Disk della Commodore. Come emulazione video sono disponibili: CGA con 16 colori, Hercules, Olivetti e Toshiba T3100come anche EGA (640 x350) e VGA (640 x 480) monocromatici. Tramite un commutatore (Monitor Master) è possibile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di AMIGA.
Golden Gate supporta anche mouse, orologio, COM1/COM2 su seriale, LPT1 come parallela, la CMOS RAM e sonoro. L'emulatore si inserisce in uno slot PC dell' Amiga.

Dati Tecnici:

CPU	80386 SX a 25 Mhz di clock
NPU	80387 SX opzionale
RAM	512K Ram onboard. Espandibile fino a 16 Mb con Simm da 1Mb o 4Mb
CONTROLLER DRIVE	82077A opzionale per $3^1/_2$ - $5^1/_4$ nei formati 360 Kb - 720 Kb - 1.2 Mb - 1.44 Mb - 2.88 Mb.Senza controller viene emulato il formato 360/720 con i drive Amiga. Possibilità collegamento drive esterni
HARD DISK	Compatibilità con schede controller Commodore. Possibilità di partizionare un Hard Disk in modo Amiga per Dos. Interfaccia standard IDE per collegamento di Hard Disk IDE.
VIDEO	Come emulazioni video dispone: CGA con 16 colori Hercules, Olivetti e Toshiba così come EGA (640 x 350) e VGA (640 x 680) monocromatico. Supporta schede Flicker-Fixer. Tramite un commutatore (Monitor Master) è possi bile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di Amiga.
MOUSE	Il mouse Amiga viene emulato come Microsoft Mouse sotto COM1 o COM2.
I/O	LPT1 come parallela, COM1- COM2 come seriale
OROLOGIO	PC/AT RTC onboard.

"CLONE MACHINE" A SOLE £ 79.000

Trasforma il tuo Amiga in un PC 286

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dei dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quind è di semplicissima installazione. Novità: non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. Riproduce esclusivamente programmi originali, per copie di sicurezza ed uso strettamente personale!!!. È in grado di copiare anche i più impossibili come "Dragon's Lair". Gratuita qualsiasi prova!! Non potete non avere questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in Italiano.

NUOVA VERSIONE

ATONCE L. 299.000
ATONCE PLUS L. 449.000

NUOVI EMULATORI PER AMIGA 500 - 500 PLUS - 2000

ORA CON NUOVO SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Professionalmente...

Giocando!

smau x2

PADIGLIONE 42
Stand D09

286 - 386sx

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 130 Mb
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...

Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Presso:

Ma.S.E. Via San Romano N. 75 44100 FERRARA
Tel. 0532-767800 (r.a.) Fax. 0532-767375

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

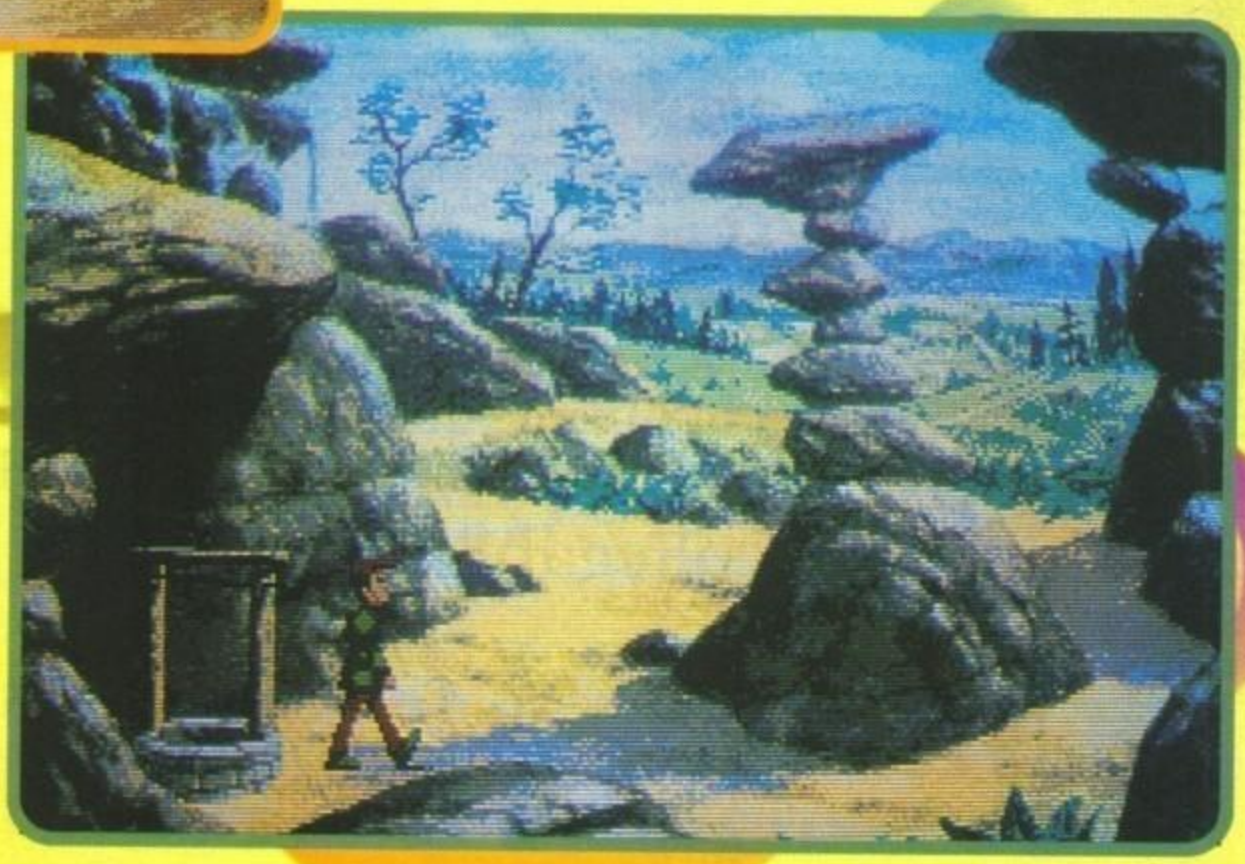
http://www.oldgamesitalia.net/

CORE D'AVVENTURA...

Ecco il domandone: dopo Jaguar XJ 220 e Premiere che cosa mai ci combinerà la Core Design? Non è un segreto per nessuno che abbiano talento, nondimeno siamo sicuri che molti di voi si sono posti questa domanda. E noi che stiamo qui a fare? Ecco la risposta: CURSE OF ENCHANTIA.

Ci è arrivata una voluminosa busta spedita via razzo, con dentro una documentazione paurosa e due dischetti di una versione provvisoria del gioco. La documentazione conteneva storia, mappa e addirittura descrizione e soluzione completa, così non abbiamo avuto problemi nel vedere il malloppo. C'è da dire che però la soluzione della prima sequenza era totalmente sballata, e abbiamo dovuto trovarla noi; basta con le ciance, ora, e via per l'anteprima!

Siamo nella terra perduta di Zeloria, governata da una serie di terribili streghe macchiatesi di delitti infami. Una di esse era sensibilmente più depravata delle altre, e un giorno riuscì a trovare un incantesimo per l'eterna giovinezza. Mischiare gli ingredienti non era però facile, e il principale era nientemeno che un ragazzino. Sebbene la strega sapesse dove trovarne uno (nel nostro mondo), aveva bisogno di un portale magico per valicare la distanza di spaziotempo. Da sola però non aveva sufficienti poteri, per cui convinse due compari a visitare il nostro Medioevo per combinare anche lì qualche catastrofe, persuadendole che avrebbero avuto sufficiente energia. Le due in effetti riuscirono ad aprire il portale, però arrivarono nel Medioevo senza più un filo di energia, e furono annichilite da una magia della cattivona, che le distrusse totalmente e nel contempo stabilizzò il portale. A questo punto occorreva sufficiente energia per lanciare l'incantesimo di giovinezza, e quindi la solita perfida fece credere a tutte le sue colleghe di voler usare quella magia su tutte loro, se le avessero prestato la loro energia. Il tempo che passò per convincere le sue colleghe però scorse molto più in fretta ché sfruttare il comando "usare", hanno deciso di scomporlo in tante azioni possibili. Questo potrebbe suggerire ai meno esperti un certo incremento del livello di difficoltà rispetto alla media (facciamo nomi: Fascination & C.): un'impressione che risulterebbe anche avallata dalla necessità di sviscerare bene le si-



dall'altro lato del portale, così quando venne il momento esso comunicava in effetti con una cittadina dei nostri giorni. E proprio in quel momento, mentre la perfida stava lanciando un incantesimo di prelievo, un ragazzino giocava a baseball proprio davanti al portale...

Il ragazzino, nomato Brad, è il nostro eroe. Dopo essere stato risucchiato dalla magia, si trovò stordito e sconvolto davanti a una torma di megere ghignanti, e senza neppur potere reagire si trovò scaraventato in una cella e appeso per i piedi; qui il gioco inizia, in una posizione decisamente scomoda.

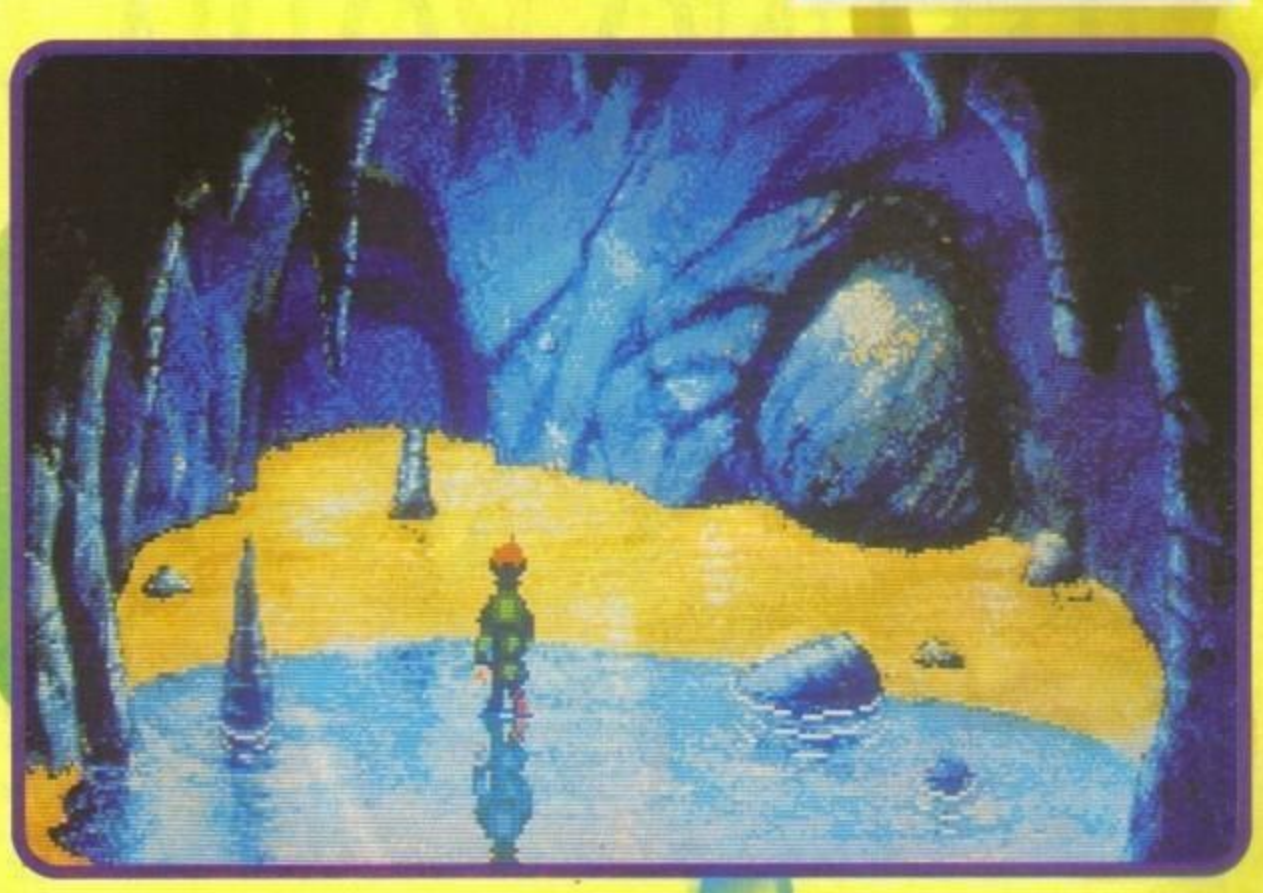
Ma di che gioco si tratta? Essenzialmente Curse of Enchantia è un'avventura dinamica, il cui controllo avviene tramite una barra di icone a scomparsa, riproponendo uno stile abbastanza in voga. Ma alla Core si sono concessi qualche variazione in la sul tema: anzi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tuazioni. Esistono infatti diverse schermate (una per tutte: la prima) dove è obbligatorio frugare bene, in posti magari non ovvi, per trovare gli oggetti necessari alla prosecuzione del gioco. Un'altra annotazione (che risulterà gradita a molti) riguarda la chiara impostazione da cartone animato: c'è una certa fusione di sequenze realisticheggianti e altre tipo acquerello, ma un tema conduttore sembra essere la qualità delle animazioni e tipiche sequenze (appunto) da cartone animato. Ennesimo dettaglio: l'assenza totale di testi. Se cercate di eseguire un'azione ci sono tre esiti possibili: 1) l'azione è regolarmente eseguita; 2) il cursore si trasforma in una manina che fa il gesto di vittoria; 3) idem come prima, ma il gesto è un pollice verso. I casi 2 e 3 avvengono



se un'azione non è strettamente utile, ma diteci voi: se ordinaste di guardare una porta e la risposta fosse un cenno affermativo, non vi sentireste presi in giro? C'è da sperare che questo sia un limite esclusivo della versione incompleta che ci hanno spedito (in effetti, il caricamento aveva effetti grafici tipo "televisore fuori sintonia": sicuramente non sono definitivi). Per il resto, il controllo avviene via mouse, anche se il joystick è di parziale aiuto. La barra di icone appare premendo il tasto destro, e il tasto sinistro decide il da farsi. Sempre con il tasto sinistro si sceglie dove muovere il nostro Brad, sia nei confini di una locazione, sia lungo più locazioni unite fra loro, dove compare lo scorrimento dello schermo.
Tirando le somme: la grafica è senz'altro bella, principalmente a livello di fondali: ci sono ottime schermate statiche (bè, guardate le foto!), e c'è addirittura (dove serve) lo scorrimento parallattico. Le animazioni sono discrete e divertenti (ma non guasterebbe un effetto 3D in certe locazioni: qua e là sembra addirittura che Brad si rimpicciolisca avanzando verso l'esterno) e tutto sommato è un gioco facile da capire e assai meno da terminare: vi basti sapere che contiene la bellezza di duecentocinque schermate, e in tutte (o quasi) occorre fare qualcosa. Che volete ancora? La soluzione? Eh, no: quella dovete trovarla voi; ricordatevi solo che fra pochi mesi potrete mettere zampe e zanne sopra la versione definitiva!

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NESSUNO POTRÀ FERMARLI!

CREATURES

CLYDE RADCLIFF EXTERMINATES ALL THE UNFRIENDLY, REPULSIVE EARTH-RIDDEN SLIME

INCREDIBILE MA VERO!

Il gioco più spettacolare, divertente, incredibile, pazzesco, irresistibile, coinvolgente, delirante, selvaggio, intramontabile e inimitabile mai pubblicato per Commodore 64 è finalmente disponibile anche per il tuo AMIGA!

Un intero villaggio di Fuzzy Wuzzy, i personaggi più carini e divertenti che hai mai incontrato, ha bisogno del tuo aiuto! Prendi il controllo di Clyde Radcliff, l'unico Fuzzy ancora libero, impegnato nella missione che lo porterà attraverso la Foresta Nera di Gateau, fino ad una terra popolata da creature pazzesche, nuotando tra piranha affamati e cercando di sfuggire alle tremende stanze di tortura!

CREATURES: il mito è ora su AMIGA!

THALAMUS EUROPE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

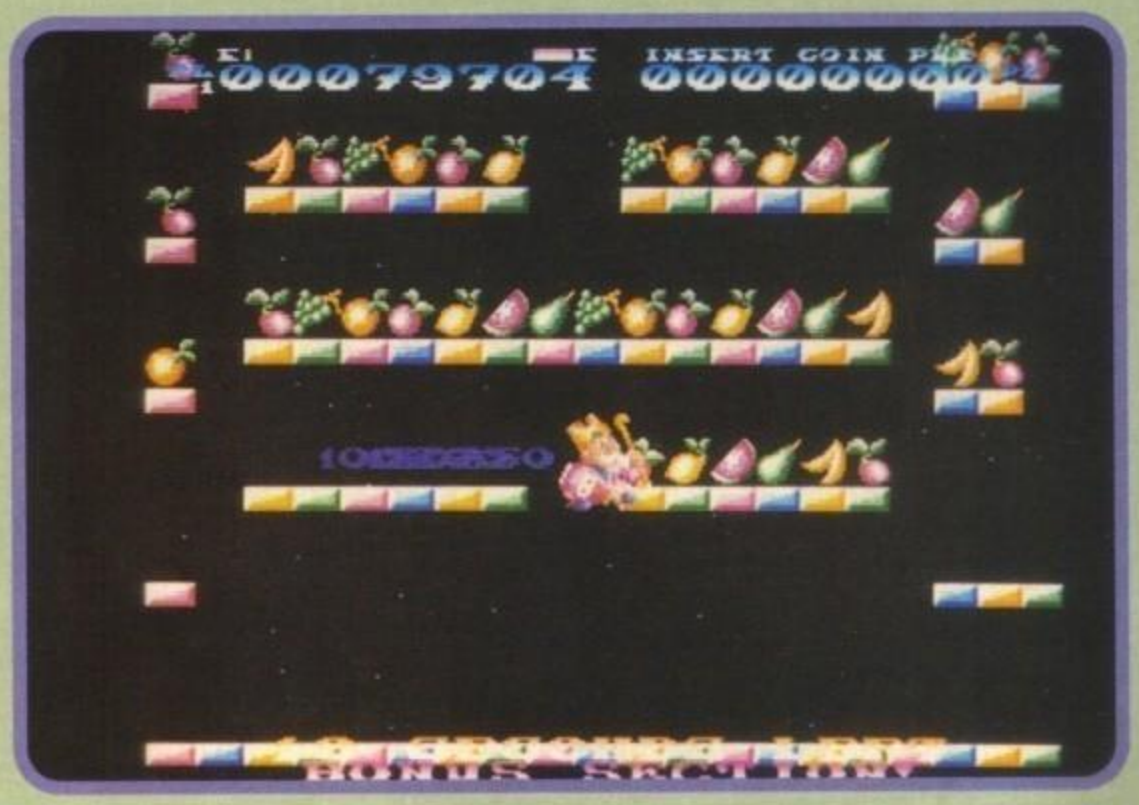
SOFTEL

VIA A. SALINAS, 51/B - 00178 - ROMA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GALATTICO!

Avete mai desiderato avere al vostro servizio una servitù di venti o più persone, possedere un esercito personale, bandire un torneo cavalleresco, fare lunghe passeggiate attraverso le immense distese di verde, insomma essere un Re? Forse i più non sanno che anche i Re fanno sogni strani e il nostro protagonista, che porta il regal nome di Rudolph, durante una notte (di mezza estate?) si trova catapultato in un luogo misterioso...

Questo titolo, emhh Galactic - The Vision Game, segna lo sbarco su Amiga di uno dei più importanti e conosciuti programmatori ai tempi dello splendore del Commodore 64: Stavros Fasoulas. Rimembrate? No? Per quelli che non se lo ricordano, è l'autore di giochi come Sanxion (il primo vero gioco con scrolling simil parallatico), lo stupendo Delta (ricordate la fantastica musica?) (che non era sua, ma di Rob Hubbard, ma va bene lo stesso. NdMA) e Quedex.

In questa nuova e prima produzione di StavLas su Amiga dovrete eliminare altri presunti Re di colore arancione e viola. Per eliminarli potete lanciargli contro delle carte (tutti rigorosamente assi di cuori) (sì, ma se tirava assi di legno faceva più male. NdMA). Naturalmente per passare di livello dovete eliminare tutti i personaggi (voi esclusi) presenti sullo schermo. Il compito comunque non è così facile come sembra, perché gli altri Re lanceranno dei cubetti che se vi colpiranno faranno diminuire la vostra energia o arancione o viola a seconda da chi provenga il cubetto, in compenso ogni volta che eliminate un Re di un determinato colore la vostra energia aumenterà di un po'. Altro fattore che vi potrà essere di aiuto è che ogni qualvolta eliminerete un Re esso lascerà cadere dei giocattoli o dei ghiaccioli che una volta raccolti incrementeranno il vostro punteggio o concederanno qualche secondo in più di gioco. Ci sono anche numerosi altri bonus dei quali però non conosciamo assolutamente la funzione, in fondo è questo il bello delle preview!

Per quanto riguarda la grafica, questa presenta un carattere quasi fumettoso, con colori molto vivaci sullo schermo con una vera miriade (impressionante, ndMax) di oggetti su schermo. Fatto questo che all'inizio può lasciare abbastanza perplessi, ma dopo un periodo di smarrimento più o meno prolungato si entra tranquillamente nello spirito del gioco. V'è anche da notare che il gran numero degli sprite sullo schermo non influisce minimamente sulla velocità del gioco che peraltro è già molto elevata. Caratteristica, che forse farà venire le traveggole ad alcuni di voi, è sicuramente lo scrolling del campo di gioco, (che su suggerimento di Max) da oggi in poi chiameremo MULTICILINDROIDALE! Sicuramente è uno scrolling innovativo e se volete comprendere di cosa si tratta non v'è altra possibilità se non comprare il gioco. Nella versione definitiva dovrebbe essere possibile giocare anche in due.

In prospettiva di recensione definitiva posso prevedere lodi per le sue caratteristiche sicuramente uniche, ma dubito che potrà riscuotere quel successo clamoroso che aveva invece caratterizzato tutti i precedenti prodotti Fasoulas.

Uscita prevista a breve scadenza... nel frattempo meditate, meditate gente, perché l'erba voglio non cresce neanche nel giardino del Re!!

Alessandro Montoli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELVIRA IMAGE ... 1991 QUEEN "E" PRODUCTIONS. ALL OTHER MATERIALS ... 1991 ACCOLADE, INC. ELVIRA AND MISTRESS OF THE DARK ARE THE TRADEMARKS OF QUEEN "E" PRODUCTIONS. THE JAWS OF CERBERUS IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

ELVIRA® II
The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™

CADARIO

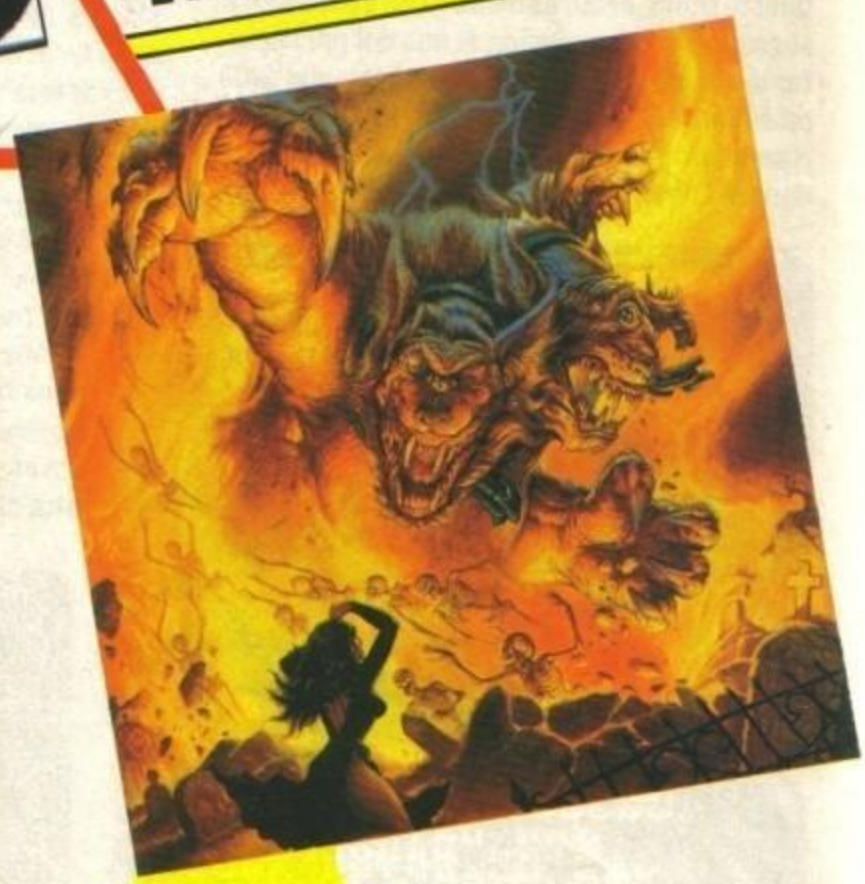
QUALITÀ LEADER GARANTITA

AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.

ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO È TUTTO
IN ITALIANO

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.



UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

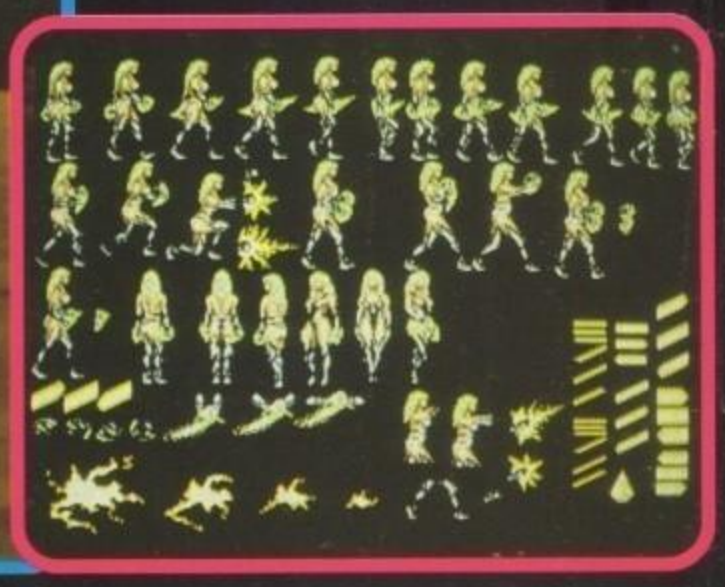
http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DI MARIA?

Maria? E chi è questa Maria? Dai, non ditemi che non lo sapete: ha lo stesso cognome di un noto compositore di musica digitale. Ancora nebbia? Bah, siete scarsucci: si tratta di Maria Whittaker. E adesso, per piacere, non ditemi che non sapete chi sia: è la barbara più famosa nella storia dei videogiochi, la cui fama, per la verità, è dovuta più a un sontuoso sviluppo circolare dei respingenti (ma anche attraenti...) anteriori che alla sua abilità nel maneggio della spada. I più attenti (e videoallupati) ne avranno ammirato la sinuosa mappatura superficiale nel Cover Girl Strip Poker, recensito qualche numero fa, e con questo sapete pressoché tutto sulla bimba; il suo numero di telefono è gelosamente custodito da un'idra a otto teste (una cifra per testa): detto questo, se ci tenete, armatevi e partite alla conquista. Ma, come il titolo lascia capire, sta davvero per riempire i nostri schermi? No e sì. No perché non si tratta di lei, sì perché è prevista l'uscita di un nuovo gioco con una protagonista che in fatto di protuberanze aggressive e abilità spadistica nulla ha da invidiare alla nostra Maria (roba tipo 110-60-100). Se siete interessati, ecco i dettagli: alla Loriciel stanno pianificando l'uscita di un nuovo gioco (THE ENTITY) che prevederà una furiosa serie di combattimenti in puro stile Barbarian. Il giocatore impersonerà appunto codesta barbara (svestita ai limiti della decenza), ma potrà optare per un guerriero macho: quel che conta è che dovrà essere dannatamente abile, perché dovrà fronteggiare una vera torma di mostri orrendi e veramente perfidi. La struttura del gioco è centrata su cinque livelli, caratterizzati dalle personalità faunistiche e paesaggistiche. Si inizia dall'età della pietra, per passare alla foresta, alle montagne e alle caverne. Il quinto livello è nomato "apocalisse" ed è l'armageddon, l'immensa battaglia definitiva contro l'Entità che da il nome al gioco. Tecnicamente parlando il gioco è a scorrimento laterale in entrambi i sensi, con movimento parallattico del fondale. Nei vari scenari ci sono mostri fissi e casuali, questi ultimi essendo assegnati in base al livello scelto. I mostri fissi sono più difficili di quelli occasionali, e per proseguire nel gioco sarà necessario conoscerne la precisa funzione. Il numero dei mostri erranti è correlato al livello di gioco scelto all'inizio della partita (ce ne sono tre), e immancabilmente ogni scenario ha il suo bravo mostrone finale: ancor più brutto, grosso e prepotente degli altri. Vi diciamo addirittura che cosa sono: un tirannosauro, una pianta carnivora, un ragno gigante e un orrendo mostro sanguinolento; l'ultimo, come già detto, è l'Entità. Naturalmente ognuno di essi avrà qualche debolezza che spetterà al giocatore scoprire, a meno che costui sia un adoratore delle fantozziane sequenze di "GAME OVER". Durante il gioco sarà possibile raccogliere sei tipi di simboli, equamente divisi tra offensivi e difensivi: l'arsenale offensivo include fulmini, raggi laser e sfere infuocate, mentre il reparto difesa annovera il guadagno di energia e vite extra, l'immortalità e il volo. Le opzioni offensive hanno tre livelli di forza, e raccogliendo lo stesso simbolo più di tre volte si avrà la distruzione globale di ogni cosa in vista.

Un elfo apparirà occasionalmente per aiutare il giocatore: questi dovrà colpire il poverello per essere effettivamente aiutato; in questo gioco la gentilezza non paga.

The Entity è annunciato per il caro vecchio Amiga e per il prossimo Natale; non si è detto assolutamente nulla su versioni per PC e ST, né è stata specificata la quantità di RAM necessaria (memoria base o 1 Mb), ma altrimenti le recensioni a che servirebbero? **W.B.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAMES PO
PER TR
NELLE OLIMPIA

Ormai per i più le vacanze sono finite e le scuole tra poco riprenderanno a martellare noi poveri studenti affaticati dalle scorribande estive.
Non tutti però quando si trovano davanti l'immensa distesa d'acqua salata pensano a divertirsi, c'è anche chi, ligio al dovere, lavora incessantemente per garantire l'incolumità di tutti noi, come il nostro eroe: James Pond.

Finalmente l'agente segreto più amato del mondo farà la sua ricomparsa sui nostri monitor in veste marina, concedendoci la possibilità di vestire i suoi panni per l'ennesimo sforzo atletico. Questa volta il nostro eroe dovrà cimentarsi in diverse prove, d'influenza olimpica (cosa non puramente casuale, visto che l'uscita dovrebbe coincidere con le Olipiadi di Barcellona nel loro pieno splendore) e naturalmente acquatiche, durante le quali dovrà dimostrare tutta la sua abilità per riuscire a sconfiggere i nemici di turno, come pinguini, granchi, foche monache, polipi etc...
La novità rilevante rispetto agli altri due episodi è rappresentata dalla possibilità di avere un James Pond che cambia aspetto e caratteristiche a seconda della prova a cui deve partecipare: lo vedremo cosi calato nei suoi classici panni di agente segreto in incognito, oppure travestito (non fraintendete nel campo dei videogiochi non siamo ancora arrivati a certi limiti, anche se non si può mai dire!) con un costume da ranocchio in magliettina e calzoncini o nel caso avvolto da tutone tutto nero, come si addice a un vero inviato in missione speciale senza ritorno (chissà poi perché tutti gli agenti segreti hanno le tute da sub nere e non colorate, non so... rosse, verdi, viola, mah!).
Nella versione finale saranno disponibili i tre più convenzionali modi di gioco: l'indispensabile pratica, la solitaria competizione, oppure quella come sempre più esaltante a più giocatori. Scegliendo la prima opzione si avrà la possibilità di prendere confidenza con le varie prove, optando quindi per uno dei tre livelli di difficoltà senza preoccuparsi di sbagliare, e potendo gareggiare ad una qualsiasi prova senza un ben preciso ordine; l'unico svantaggio è che se si vuole vincere una medaglia bisogna completare le prove in un determinato ordine prestabilito altrimenti nisba! Scegliendo invece il modo di gioco ad un solo giocatore si gareggerà a tutte le prove in ordine, fermo restando che una non qualifica porterà all'inesorabile GameOver, mentre la vittoria porterà alla sicura gloria, riconosciuta da tutto il mondo intero (e forse anche da parte del sistema solare).
Infine la competizione a più giocatori richiederà la vostra abilità per prevalere sulle capacità dei vostri avversari. V'è da notare che ogni giocatore dovrà superare con le proprie forze la prova, in quanto non è possibile agganciarsi ad un altro giocatore per continuarla. In ogni evento

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ND RITORNA
ONFARE
DI ACQUATICHE!

vi sarà poi la possibilità di raccogliere dei bonus e se alla fine delle prove se ne sarà raccolti abbastanza si potrà accedere ad un ulteriore livello finale in cui concorrerete a un nuovo evento per la gloria vostra e dei vostri genitori(!).
Le discipline presenti saranno alla fine 8 e si andrà da prove buffe come il lancio delle conchiglie a cose più serie come la costruzione di castelli di sabbia, senza dimenticarci della corsa sull'acqua (dalle parti del lago di Tiberiade? NdMax), oppure veloci apparizioni dalle parti d'Atlantide, o perfino nelle fauci di un balenottoro; il tutto realizzato con il consueto stile grafico particolarmente intrigante che ha decretato il grosso successo dei suoi due predecessori.
Naturalmente ogni prova richiederà un'approccio differente per essere superata (e in taluni casi questo significherà il ritorno al frenetico smanettamento del joystick in voga fin dai tempi di Hyper Olympics), qualora riusciste ad ottenere una prestazione di buon livello (migliorando così il tempo o il punteggio record), si potrà anche assistere a una trionfale premiazione del nostro infaticabile eroe, con tanto di podio e luccicante medaglia accompagnata da una musica di sottofondo in tema. Il numero massimo di giocatori che possono prender parte alla sfida è cinque (con alcune gare nelle quali potrete gareggiare direttamente uno contro l'altro, ovviamente due per volta), e come già detto ciascun partecipante per proseguire nel gioco dovrà qualificarsi con le proprie forze, pena l'esclusione dalla competizione, magari mentre gli altri giocatori continueranno a sfidarsi per la gloria finale.
L'animazione del personaggio, grazie ai molti frame utilizzati, promette di essere fluida e divertente, a garanzia di un evidente impatto umoristico più volte ricercato e felicemente supportato da un ottimo uso dei 32 colori su schermo.
Concludendo l'articolo posso dirvi che il gioco dovrebbe uscire per Amiga ed Atari ST in settembre, proprio in questi giorni, e dovrebbe chiamarsi The Aquatic Games (con quindi una leggera modifica sul nome precedentemente annunciato che era invece Acquabatics). Vi ricordo inoltre che nel 1993 potremo gustarci James Pond 4, del quale vi abbiamo già spifferato il titolo qualche numero addietro: Splash Gordon...

Alessandro Montoli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LINEA DIRETTA ORDINI
085-692569

La professionalità di chi fa SOLO vendita per corrispondenza

AMIGA

AMIGA 500+ Commodore Italia	L. 630.000
AMIGA 600 Commodore Italia	L. 680.000
AMIGA 600HD Commodore Italia	L. 890.000
AMIGA 2000 Commodore Italia	L. 999.000
AMIGA 3000 25 Mhz HD 100Mb	L. 3.800.000
A570 DRIVE CD per A 500	L. 650.000
Espansione 512 Kb per A500	L. 50.000
Espansione 1 Mb per A500+	L. 90.000
Espansione 2 Mb per A500	L. 190.000
HARD DISK 52 Mb per A500 espandibile 8 Mb	L. 590.000
RAM ZIP PER CONTROLLER 1 Mb	L. 100.000
SCHEDA 68020-68881 per A500	L. 340.000
SCHEDA 68030-68882 per A500 con 2 Mb	L. 890.000
SCHEDA 68030-82 per A2000 + HD controller	L. 990.000

PC

PC 386 40 Mhz-HD 52 Mb-4 Mb RAM-Drive 1.44 Mb-MOUSE	
VGA 1 Mb-MONITOR Multisync colore 14"	L. 2.100.000
PC 486 33 Mhz stessa configurazione	L. 2.800.000
SCHEDA 386 40 Mhz	L. 450.000
SCHEDA 486 50 Mhz	L. 990.000
Schede SIMM 1 Mb	L. 70.000
Scheda grafica ET4000 con 1 Mb	L. 150.000
Scheda grafica NCR 2 Mb 65000 colori	L. 270.000
TIGA con 2 Mb scheda accelleratrice grafica	L. 590.000
Scheda sonora SOUND BLASTER PRO	L. 390.000
1000 dischi bulk 3 1/2 DSDD	L. 650.000

NEW!!! BBS ON LINE 24 HOURS 38400 BAUD

PD PROGRAMS - GRAPHICS - SHAREWARE SOFTWARE

085-60328

DHS & HARDITAL

ti aspettano allo SMAU PAD.42 SALONE 1 STAND B05
con tantissime novità AMIGA e PC

DHS - 65129 Pescara - Via Luisa D'Annunzio 9

Telefono 085-692569 - Fax 085-692942 - BBS 24 ore 085-60328

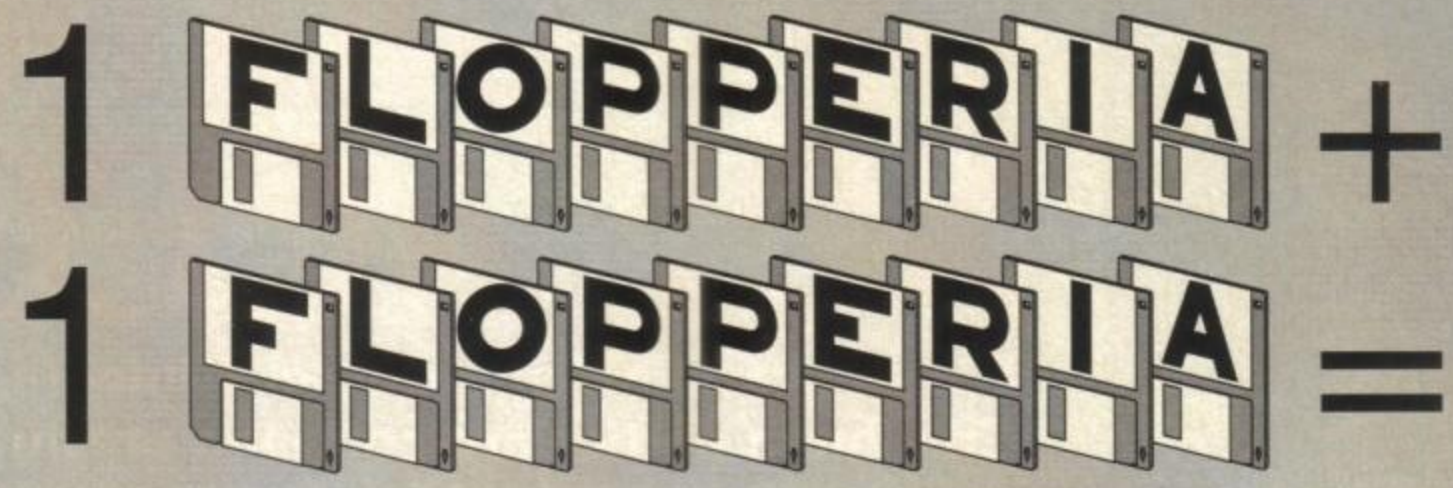
Evasione ordini in 12 ore con spedizioni in tutta Italia

I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORA SÌ CHE I CONTI TORNANO!



Se finora ci avete trovato solo in Viale Monte Nero 15 a Milano,

da Settembre veniteci a trovare anche in Piazza Santa Maria Beltrade 1, a Milano.

In occasione dell'apertura del secondo punto vendita Flopperia, situato a 50 metri da Piazza Duomo, troverete fantastici

SUPER SCONTI PROMOZIONALI

dal 10 al 40% sul software!

Vasta esposizione di programmi e videogiochi con migliaia di titoli sempre disponibili.

Ecco alcune delle ulteriori eccezionali offerte:

Nintendo Super Famicom + Street Fighter II	L. 499.000
Nintendo Super Famicom + due giochi	L. 549.000
Sega MegaDrive + Terminator II	L. 349.000
Sega MegaDrive + due giochi	L. 399.000

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Piazza S. Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano
Telefono (02) 72.00.18.10
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Vendita anche per corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

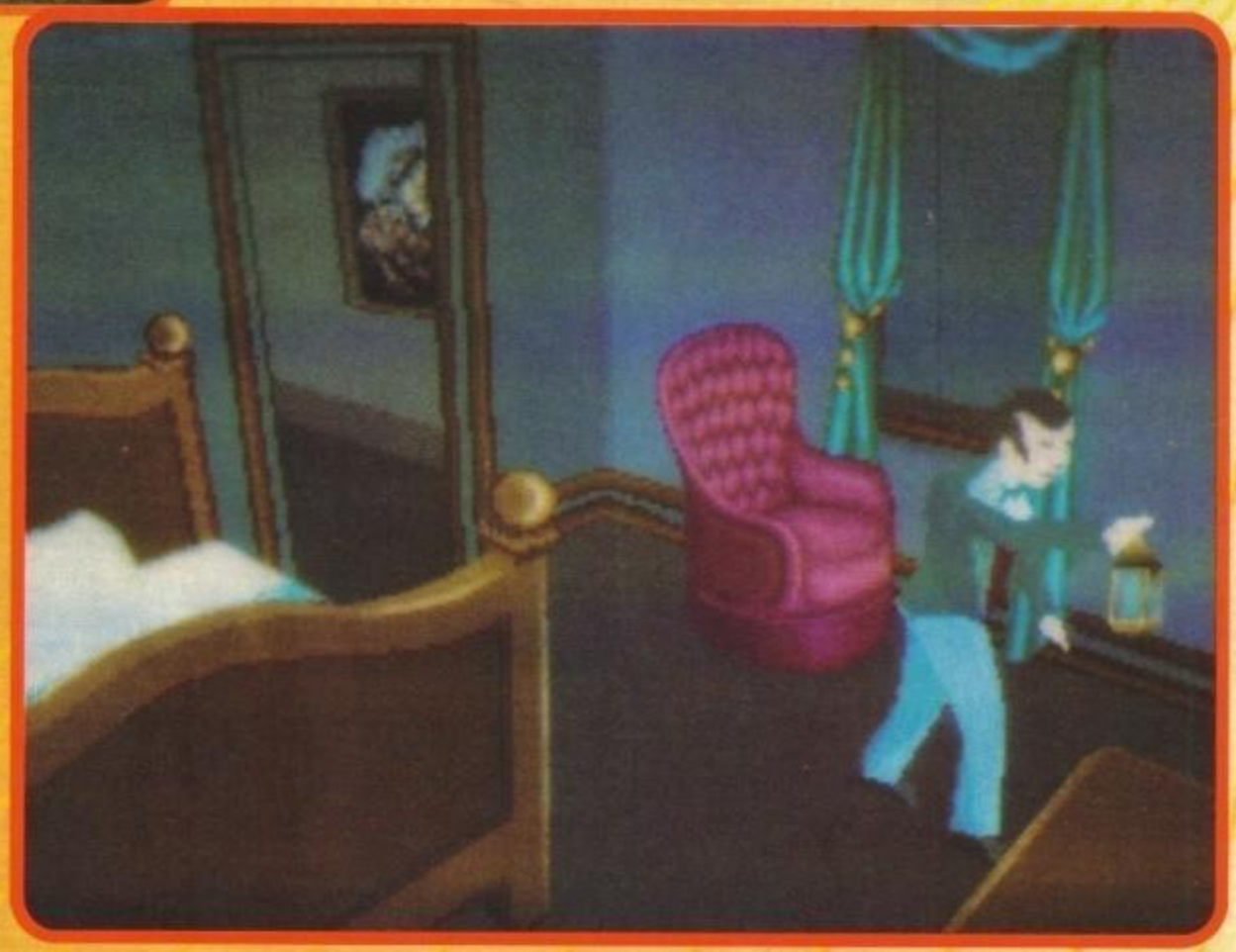
http://www.oldgamesitalia.net/

SE CTHULHU C
NOI ACCOR

E ora, grazie all'apporto della Infogrames, gli a Cthulhu in particolare potranno presto fare salti SCREAMS IN THE DARK, il primo nuovo gioco is Cthulhu".

Ma forse sto correndo un po' troppo. Forse non tutti sapranno chi è questo Lovecraft, o questo Cthulhu, per cui attacco la lagna didattica, ma chi sa già tutto è liberissimo di saltare un paio di paragrafi.
Howard Phillips Lovecraft è sicuramente il maggior esponente del genere horror-fantasy nel campo letterario. Ha pubblicato un numero incredibile di racconti che sono stati abbastanza recentemente raccolti in pochi volumi a seconda del loro anno di stesura. E il fatto che sia stata (e sia tuttora) una simile autorità in campo letterario non significa che le sue opere siano rimaste racchiuse tra le (sia pure così tante) pagine di qualche librone, ma siano state talvolta trasformate in veri e propri film dell'orrore. Del resto il suo stile tenebroso, le sue atmosfere ai limiti dell'incredibile e i suoi scenari popolati da creature quasi immancabilmente demoniache si prestavano benissimo a dei film del genere horror e garantivano altresì sicuro effetto sul pubblico. Ormai mitico è diventato il ciclo del "Richiamo di Cthulhu" vuoi per la sua potente carica tenebrosa, vuoi perché racchiude il meglio delle capacità dello scrittore, vuoi perché al momento è decisamente d'attualità grazie alla recente nascita del gioco di ruolo ad esso ispirato (che furoreggia tra i giovani e l'ultimo Eptakontest dovrebbe avervelo dimostrato).
Di gioco in gioco, ecco che si appresta ad uscire dunque il già citato Screams in the Dark (che, per quanto ne so, non dovrebbe essere il titolo di uno dei suoi racconti, visto che la Infogrames ha scritto bello chiaro "titolo provvisorio" nella schermata di presentazione del demo) sui vostri PC.

Comunque, nome o non nome, la storia è la seguente: un certo Jeremy Hartwood si è suicidato nel suo enorme castello di nome Derceto. Fatto sta comunque che le circostanze del suicidio non sono troppo convincenti e due persone vogliono investigare: la nipote della vittima, Emily Hartwood, e un detective privato, Edward Carnby. Il che, detto fra noi, significa che questo è un altro di quei pochi giochi dove si può interpretare a scelta un personaggio maschile o femminile.
E fin qui non si vede dove sia il pericolo. In fondo Derceto non è altro che un tranquillo maniero di suggestiva bellezza... durante il giorno. Peccato che al calare della sera si comincino ad avvertire presenze infernali che si concretizzano in incontri decisamente sgradevoli quando arrivano le tenebre.
E infatti nel gioco le tenebre arriveranno decisamente in fretta, mettendovi nella scomoda condizione di dover lottare per la vita, cosa che non dovrebbe esservi neanche troppo nuova.
Tralasciamo ora un pochino i discorsi sulla data di effettivo lancio del prodotto (il comunicato stampa non riportava date quindi posso solo esprimere una stima personale: ottobre) e passiamo a quelli tecnici, decisamente più interessanti. Si tratterà di un arcade-adventure in tre dimensioni con una tecnica grafica di sottofondo decisamente all'avanguardia. La grafica bitmap combinata con il 3D solido non vi è sicuramente nuova: in



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

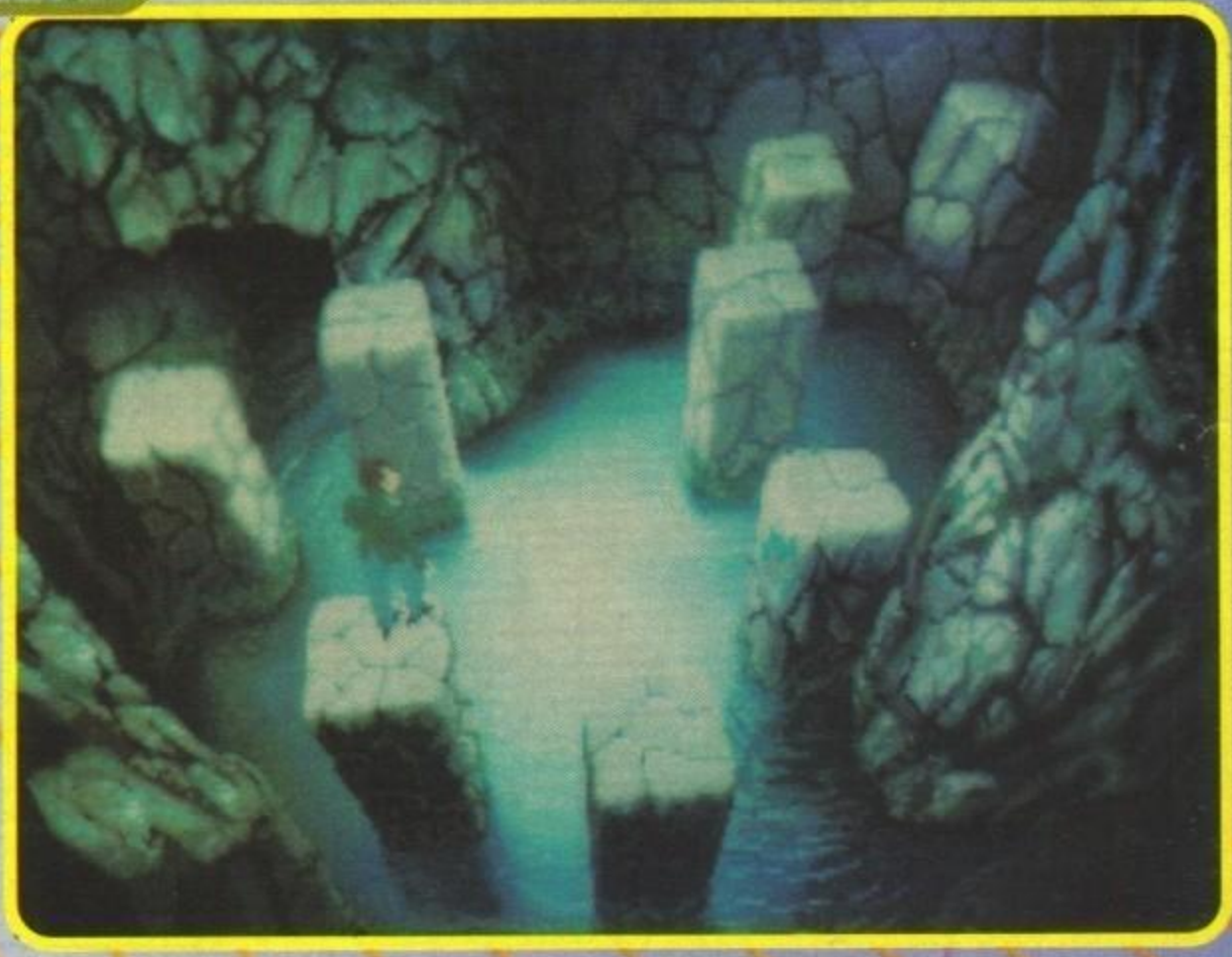
IAMA...
RIAMO!

ssionati di Lovecraft e di a gioia. E' infatti in arrivo ato al ciclo "Il richiamo di

questo caso il bitmap viene adoperato sugli scenari e i solidi per i personaggi, proprio come nel recente Another World.
Ma questo è ancora niente, perché mentre in Another World gli scenari erano disegnati abbastanza schematicamente (e quasi sempre senza alcuna profondità, cioè in 2D) per non stonare con i vettori, in Screams in the Dark saranno definiti e in treddì con tutti

i problemi di priorità in esso insiti. Ma il dettaglio sarà l'innovativa realizzazione dei solidi: in texture mapping (o a tramatura delle superfici, come diciamo noi italiani). La quale tecnica consiste, in poche parole, nel riempire i singoli poligoni non più col solito colore singolo o retinato, ma con un vero e proprio pattern ripetuto all'infinito e ruotato all'occorrenza.
Il risultato è decisamente mozzafiato e basta dare un'occhiatina alle foto dello zombie o delle pistole per rendersene conto. Senza peraltro contare che un'immagine statica (come può esserlo una semplice foto) è sicuramente molto meno convincente di una in animazione. Quindi aspettate a vedere come si muoverà il tutto!
Questo però ci riporta a un problemino ormai d'attualità nel mondo dei PC: le software house si stanno ormai orientano verso i PC di fascia alta trascurando gli ormai "lenti" 286 a 8 o 12 MHz. Tutto questo giro di parole sta a significare che il gioco si muoverà in modo soddisfacente solo su un 386 o meglio (ed è la stessa casa produttrice ad ammetterlo) e del resto non vedo come potrebbe essere altrimenti con una tecnica sofisticata e quindi mangia-velocità come il textured mapping.
Consolatevi, comunque. Forse un buon 286 20 MHz se la caverà egregiamente, constatato che i solidi in movimento non saranno poi così tanti: il protagonista, qualche sporadico oggetto e uno o due mostri di passaggio. Le varie locazioni, invece, saranno rappresentate da schermate statiche a 256 colori con angolazioni a volte assurde per evidenziare il concetto di claustrofobia che un simile gioco dovrebbe incutere.
Qualora l'impatto grafico non bastasse a farvi schizzare gli occhi fuori dalle orbite la Infogrames assicura un uso intensivo ed efficace della scheda sonora Sound Blaster. E questo mi porta a fare alcune considerazioni: è quasi ovvio che ci saranno musiche tetramente amosferiche (Lovecraft lo esige!) e effetti sonori altrettanto paurosi come porte che cigolano o simili. E' meno ovvio, ma è auspicabile, che ci siano anche grida agghiaccianti o voci dall'oltretomba cantilenate in lingue sconosciute. Tutte queste congetture personali sono motivate dalla presenza del canale in più per la sintesi vocale (che, ricordiamo, è di serie sulla Sound Blaster ma non sull'Adlib). Ragion per cui la Infogrames non aveva bisogno di specificare il nome di una scheda sicuramente meno diffusa come la Sound Blaster senza sfruttarne le caratteristiche sue proprie.
Con questo vi esorto tutti ad incrociare le dita e vi lascio con la convinzione che, se la grafica non sarà troppo lenta e se l'atmosfera sarà resa come si deve, il successo è pressoché assicurato. Vi rimando quindi a uno dei prossimi numeri per la recensione. G.B.

PS
Non essendo il nostro Giorgio stato presente alla conferenza CTO alla quale ha accennato anche Stefano nell'editoriale, non poteva essere al corrente di una notizia abbastanza importante: il gioco in questione è solo un primo episodio di una serie destinata ad avere parecchi sviluppi, anche se con strutture completamente differenti...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLE BYTE

THE SWORD

PER ST: TETRIS

PER AMIGA:

Villa Pisani

GIORGIO'S COKTAIL

Shuttle ver. 1.2

ANGEL FROG

Prova i nostri super VIDEOGIOCHI

ANGEL DEAD

DOUBLE BYTE

di Giovanni Piccoli

TELEFONA ALLO 049 - 8724560
RICEVERETE ESAUDIENTI INFORMAZIONI
SUI NOSTRI VIDEO-GAME

SOS TITANIC

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT

TecnoShop® by data office s.a.s.
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio	249.000
CDTV con Welcome disk in Italiano	1.069.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Amiga 600 (Commodore Italia)	700.000
Amiga 600 (Commodore Italia) + Dylan Dog	720.000
Amiga 600 HD (Commodore Italia) 30 Mbyte	849.000
Mps 1230 Stampante (Commodore Italia)	295.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro (Com. It.)	260.000
Mps 1550 Stampante Colore (Commodore Italia)	395.000

Se hai problemi di compatibilità adesso puoi facilmente risolverli con il: MOUSE KICK che ti permette un doppio Kickstar al tuo Amiga 500/2000. £. 85.000 con Kick 2.0 £. 65.000 con Kick 1.3

DATEL
Tavoletta Grafica con stilo e software £. 350.000
Digitalizzatore £. 200.000

Tac 2 Joystick professionale	25.000
Switchjoy Joystick con microswitch	24.000
Syncro Express	69.000
Mouses per Amiga PC Atari	35.000
Drive Esterni Cumana	130.000
Action Replay III	159.000
Espansione 1 Mbyte per A500 plus	150.000
Technosound digitalizzatore audio	99.000
Genlock Rockgen	285.000
Videon III versione 3.1	539.000
Kcs Pc Board	379.000

Novità !!!!
Action Replay per Sega Megadrive £. 120.000
Drive Power Computing con Copiatore Hardware incorporato £. 160.000

NEOGEO
Con Presa Scart Rgb ed un Gioco in Omaggio a sole £. 580.000
Disponibili anche Memory Card a sole £. 65.000

GVP Point	
Gvp Impact II A500 52 Mbyte	960.000
Gvp HardCard 52 Mbyte	813.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit	1.395.000

Disponibili Dischi BULK e MARCATI

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

AMIGA 600 L.400.000*
AMIGA 600 HD 20MB L.600.000*
AMIGA 500 PLUS L.300.000*
AMIGA 2000 L.800.000*
CDTV L.800.000*

*in permuta con il tuo vecchio Amiga 500 1.3 1MB Ram

IL CURSORE Piazza Martiri della Liberta' 7/b
20026 Novate Milanese (MI) T.02/3548765 - 3544283

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

La computeracie da un taglio

AI PREZZI

PERSONAL COSI' CONFIGURATI....

1MB RAM+HARD DISK 45MB+
DRIVE (1,44-1,2)+S.VGA COLORE+
2 SERIALI+PARALL.+GAME+TASTIERA 102 TASTI+
MOUSE TRE TASTI+MANUALI E DISCO DI SISTEMA

.....A LIRE.....

286/27 MHZ L. 787.000
386/33 sx L.929.000
386/33 MHZ dx L.1.099.000
386/59 cache L.1.199.000
486/99 SX L.1.199.000
486/170 cache L.1.599.000

48 ORE DI PROVA PRIMA DELLA CONSEGNA, ASSISTENZA IN SEDE GRATUITA IN 15 MINUTI.

Commodoré A500 1.3 garanzia italiana, manuali in italiano, mouse alimentatore.

L. 549.000

GVP POINT
Schede e accessori ultime novità

MONITOR

MONOCROMATICO VGA	L.179.000
VGA COLORE 14 POLLICI	L.389.000
MULTISCAN 1024X765	L.489.000
NEC 3FG 1024X768 0,28	L.999.000

ACCESSORI

SCANNER GENIUS OCR	L.199.000
SCANNER COLORI GENIUS	L.549.000
SOUND BLASTER VER. 2.0	L.219.000
SOUND BLASTER PRO	L.349.000
MIDI PER SOUND BLAST	L. 49.000
MODEM 2400 BAUD	L. 149.000
MODEM FAX BST MOFAX	L.299.000
TAVOLETTA GRAF.12X12	L.299.000

STAMPANTI

NEC P20 24 AGHI 216 CPS	L.499.000
NEC P30 24 AGHI 136 C.	L.729.000
CITIZEN SWIFT 24 A (colori)	L.539.000
SWIFT 24X 24A 136C (colori)	L.799.000
CITIZEN PN 48 NOTEBOOK	L. 649.000
CITIZEN 224 24A (COLORI)	L.399.000
STAR LC 20 9A 180 CPS	L.289.000
LC 200 COLORI 222 CPS	L.379.000
LC 24/200 COLORI 24A	L. 580.000
OLIVETTI 136C 9 AGHI	L.399.000
PANASONIC 1123 24 AGHI	L. 469.000

In Via GUIDO CASTELNUOVO 33 (Ponte Marconi) 00146 Roma
Tel. 06/5566219
Tel. 06/5592835
Fax. 06/5594161

VENDITA RATEALE DA 6 A 48 MESI SENZA CAMBIALI solo zona di roma

Tutti i giorni dal lunedì al sabato dalle ore 9:30 alle ore 13:00 e dalle ore 15:30 alle 19:00, lunedì mattina chiuso

I PREZZI SONO AL NETTO IVA

POINT POINT POINT POINT POINT POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ARABA FENICE...

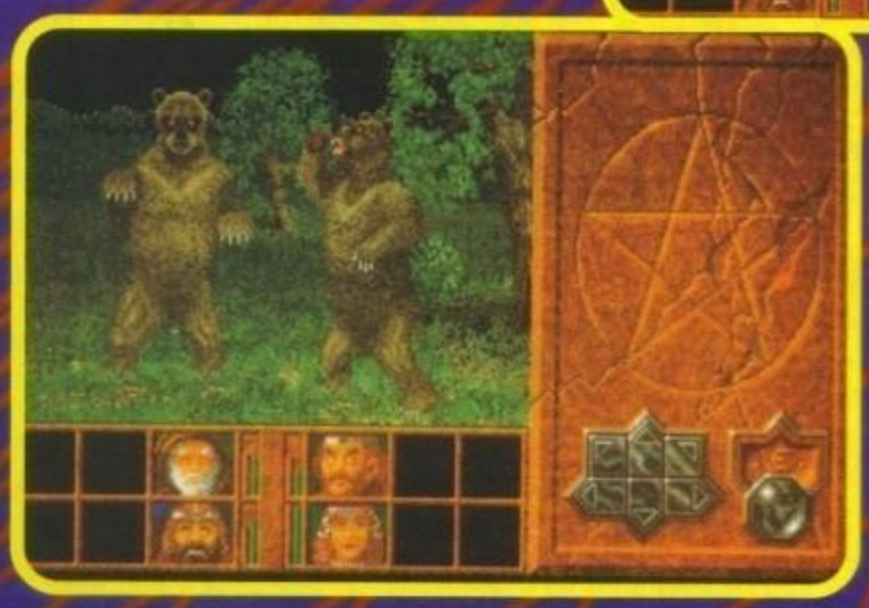
Ricordate la notizia di qualche mese fa riguardante la chiusura della Electronic Zoo? Ebbene, qualcuno ha avuto la pensata di riesumarla, riportando alla luce anche tutti i progetti messi da parte cambiando semplicemente il nome della casa da Electronic Zoo a International Computer Entertainment. Tutto come prima, quindi... E se vi azzardate a dire "l'erba cattiva non muore mai" vi meniamo!

FIREFORCE

Il primo e più interessante progetto della ICE è senz'altro il militaristico e massiccio FireForce, un interessante mix di strategia e arcade dalle caratteristiche interessanti. Ovviamente, stando alla "trama" il FireForce è un gruppo di intervento di super-emergenza che può risolvere problemi che nessun altro riesce nemmeno a immaginare, capace di intervenire in qualsiasi momento nelle parti più "calde" del mondo e agire in qualsiasi ambiente e blah e blah e blah, ma non è certo questo l'importante: quello che veramente ci interessa è l'enorme varietà di situazioni da affrontare, la vastità di armi a disposizione e tutte quelle cose che di solito tengono appiccicato il giocatore-medio con manie omicide al video. Saranno previste dodici missioni di difficoltà crescente, la possibilità di salvare la propria carriera e tutte le opzioni del caso.

ABANDONED PLACES 2

A questo punto, facciamo un piccolo passo indietro: ricordate Abandoned Places? Sbandierato dalla critica mondiale (o PERLOMENO dalla scatola del gioco) come "il più grande RGP su computer di tutti i tempi" si è rivelato una mezza delusione; era sì vasto e completo, ma di una lentezza impressionante e decisamente brutto senza mezzi termini per quanto riguarda l'aspetto grafico. I programmatori si devono essere svegliati, perché Abandoned Places 2 sembra nettamente migliore; in primo luogo, la grafica è decisamente migliorata, anche se non si fa fatica a notare un uso ossessivo del rosso ed è stata promessa velocità e fluidità in ogni parte dell'avventura, tutto quello che possiamo dire è "sperém". Altre caratteristiche annunciate e che sembrano alquanto interessanti sono la possibilità di crearsi da soli gli incantesimi, la varietà "superiore alla norma" di locazioni e creature e così via. A quanto pare le intenzioni ci sono, non ci resta che aspettare.

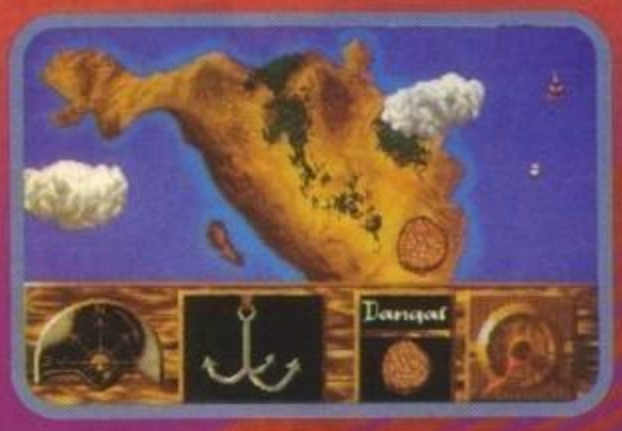


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIRACY



I pirati, bene o male, sono sempre al centro dell'attenzione per quanto riguarda i computer: vuoi per la branca "odierna" degli incalliti copia-giochi, e vuoi per quella classica che solcava (e lo fa tut'ora) i mari del mondo con intenti di solito poco piacevoli. Quest'ultima categoria è stata rappresentata più e più volte su computer con toni e intenzioni diverse, dal comico al realistico e Piracy a quanto pare dovrebbe far parte del secondo gruppo. Il giocatore avrà la possibilità di controllare una ciurma di pirati per i Caraibi assaltando le navi spagnole in cerca di fortuna e gloria e di posti dove la X segni il posto dove scavare, anche se non avrete a disposizione né fruste né giacche in pelle da vendere. Saranno presenti anche alcune fasi arcade nelle quali potrete giocare a dadi per incrementare il vostro patrimonio, squartare l'equipaggio di una nave ostile e esplorare sotterranei, il tutto condito da alcune caratteristiche da Gioco di Ruolo.

GNOME ALONE

Se i giochi di parole squallidi fanno per voi, amerete senz'altro il titolo del seguito ideale di Magic Garden (o almeno sembra): Gnome Alone. In quest'ultima fatica della branca "strano a tutti i costi" della ICE, comanderete uno gnomo simile al David della TV (ricordate?) impegnato a risolvere numerosi problemi di carattere esistenziale nonché attraversare numerosi schermi piattaformici dall'ambientazione bizzarra. Scherzi a parte, di quest'ultimo titolo non sappiamo pressoché nulla, pertanto vi invitiamo a guardarvi le foto e aspettare fino all'uscita del gioco. nel frattempo, beccatevi questa: Mcaulay Caulkin ha girato un nuovo film nel quale viene "dimenticato" dai genitori in un mercato partenopeo. Titolo? O' Melon.

FATAL STROKES

E ora, spazio alla cultura: che cosa vi dicono i nomi Hieronymus Bosch, Georges Seurat, Nicolas Poussin? "Io lo so, Nicolas Poussin gioca nel Bari, Hieronymus Bosch è quello che fa Felipe in "Intrighi in Cucina" e Georges Seurat è il presidente della Francia". Sbagliato, sono tre famosissimi pittori: l'olandese Bosch ed è vissuto nel sedicesimo secolo, mentre i francesi Seurat e Poussin sono vissuti rispettivamente nel diciannovesimo e diciassettesimo secolo. Rimanga chiaro che se il sottoscritto non avesse letto il press pack a questo punto voi vi sareste beccati solo un "li ho già sentiti, forse sono pittori", ma non è questo che conta: l'importante è che la ICE abbia deciso di ambientare all'interno di alcune loro opere un arcade a dir poco bizzarro intitolato Fatal Strokes. Il giocatore dovrà risolvere tutta una serie di problemi in stile "usa l'oggetto giusto nel posto giusto" evitando nel contempo tutta una serie di personaggi presi di peso dalle opere dei tre maestri. Guarda caso, uno dei nostri redattori fa il Liceo Artistico... secondo voi, a chi lo faremo recensire?

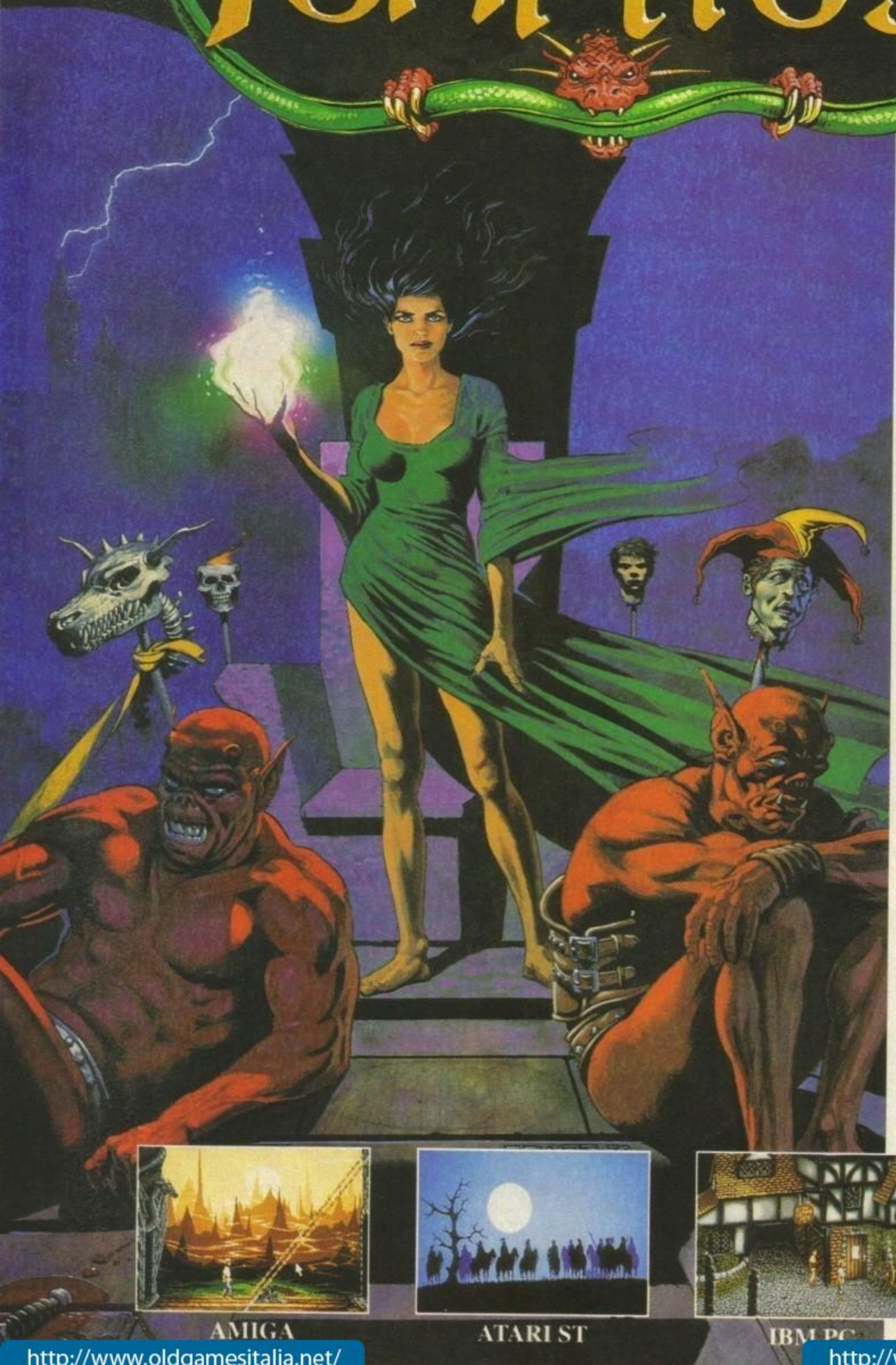
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

LURE OF THE Temptress



AMIGA

ATARI ST

IBM PC

NON INDURCI IN TENTAZIONE MA LIBERACI DAL MALE...

Diermot, un fedele servitore del Re, é stato fatto prigioniero dalle orrende creature rettiloidi al soldo della tentatrice. Tocca a te aiutarlo, liberare la cittadina di Turnvale e affrontare la malvagia tentatrice.

Il gioco adotta il 'rivoluzionario': sistema 'teatro virtuale' ciascun personaggio vive una sua vita, indipendente dalle azioni del giocatore. É possibile impartire ordini a più di un personaggio, che verranno eseguiti anche in luoghi diversi da quelli in cui si trova il giocatore!

Programma e manuale in italiano

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA
TASTIERA O MOUSE.

93% PC
("TGM" Giugno)
899 PC
("K" Luglio/Agosto)

virtual theatre

REVOLUTION

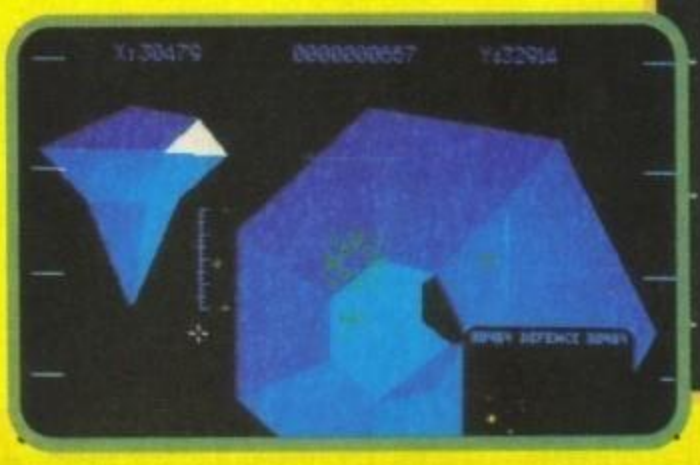
Virgin GAMES

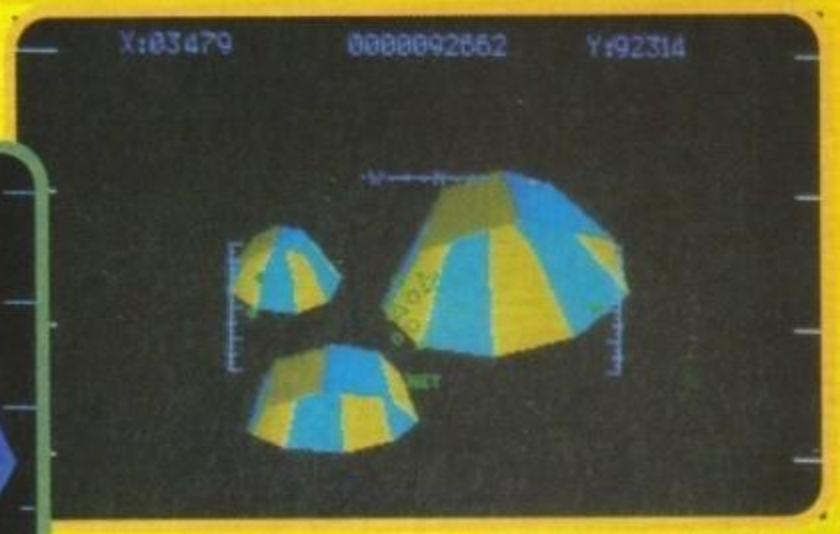
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una volta tanto questa frase fatta è usata in senso letterale, ma con questo non si intende promuovervi domatori di uragani, bensì spedirvi dritti dritti su Giove.



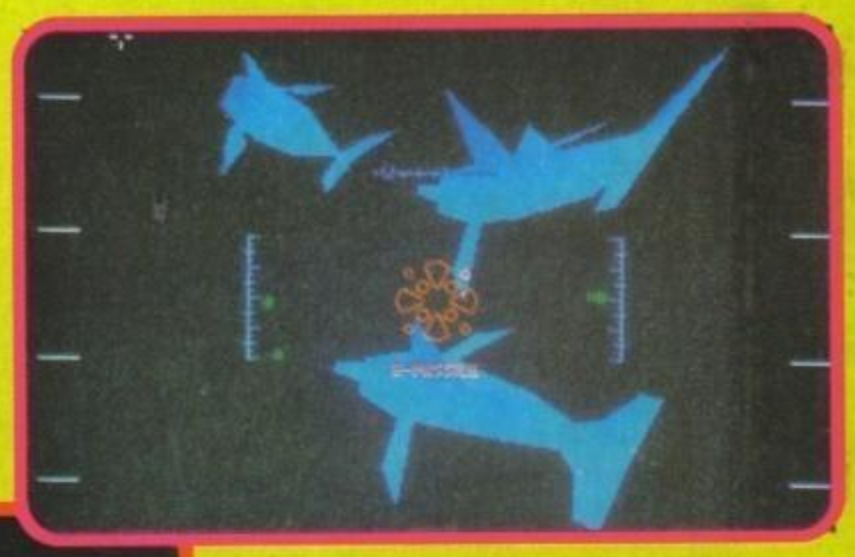


NELL'OCCHIO DEL CICLONE

Ohibò, direte voi, che c'entra Giove con le tempeste? C'entra eccome: come forse saprete, il pianeta gigante ha come sua peculiarità una enorme macchia rossa: si tratta semplicemente di una tempesta di gas, estesa su un'area così grande da poter inghiottire l'intera Terra! E ora che avete inquadrato il discolo, via con l'antefatto.

Siamo nel 2207, e tutti i grandi mali del genere umano sono stati risolti. Siccome non succede più un tubo, non ci sono soggetti per i videogiochi, e la mia anteprima finisce qui. Ci speravate, eh? Invece no: successe che tre megacorporazioni della TV olografica si trovarono nei guai fino al collo per la mancanza di squartamenti e sevizie da mandare in onda, e pertanto si spremettero i limon... le meningi per trovare un'idea lucrosa. La scoperta di vita nella macchia rossa di Giove gli fornì l'ideaccia: siccome questi alieni erano indomabilmente ostili, patrocinarono la costruzione di zone di frontiera totalmente fuori dall'influenza della legge, dove per legge (!) era obbligatorio che ogni azione fosse filmata. Così si ottennero immagini ultra-realistiche di sanguinosi scontri tra i cacciatori di taglie e le micidiali forme di vita gioviane: una vera manna olografica per il pubblico terrestre, ormai stanco di noiose finzioni cinematografiche. E qui tocca a voi: siete un cacciatore di taglie molto cattivissimo e ancor più sbollettato, e avete l'ordine di entrare in questi allegri posticini con la vostra navetta, in una missione omicida che potrà fin troppo facilmente chiedere la vostra vita come biglietto di benvenuto...

Il gioco si chiama EYE OF THE STORM, e con il pretesto della vita aliena ostile nella macchia rossa di Giove vi lancia contro ogni sorta di pericoli in un'atmosfera assolutamente perniciosa. Del gioco ho visto alcune immagini, che suggerivano il classico stile della visione soggettiva dalla navicella. La grafica era la classica MCGA/VGA 320 X 200 con 256 colori, con tanti mostriciattoli di varie fattezze su un funereo sfondo nero. Il mondo esterno sarebbe in



3D solide con resa grafica delle fonti luminose e ombreggiature con la tecnica di Gouraud. Questa tecnica è basata sull'interpolazione lineare dei colori tra le varie superfici di un'oggetto, in modo da lisciare gli spigoli e fornire agli oggetti un aspetto più fluido e smussato, addirittura aerodinamico. Nel gioco troverete oltre 210 tipi di oggetti, tra cui alcuni composti da 100 facce e con 26 posizioni differenti di animazione. Troverete anche tanta strategia e tanta giocabilità, ma qui permettetemi di porre un punto interrogativo: il gioco uscirà per PC in autunno, con le versioni Amiga/ST che arguibilmente si accoderanno. La configurazione non è stata specificata, ma visto il tipo di grafica ci vorrà presumibilmente il solito 386 o più per avere un gioco sufficientemente veloce; come sempre, in questi casi, spero di sbagliarmi. W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

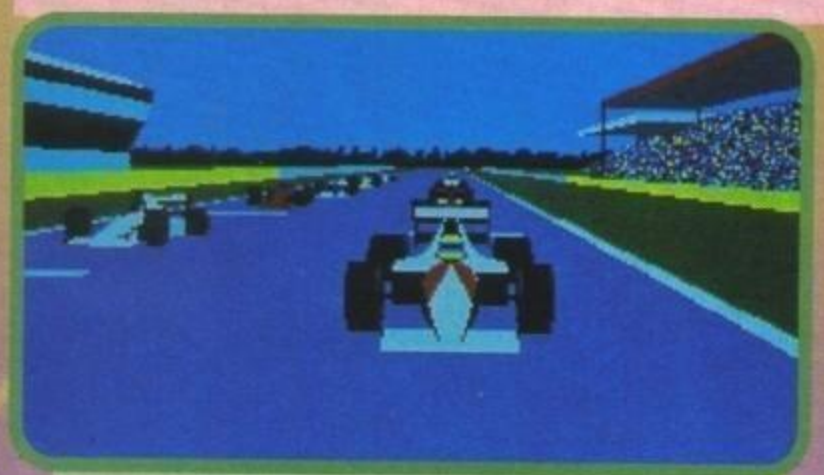
http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE™

SIMULATION • SOFTWARE

MACROFOLLIE MICROPROSE

Cari amici lettori, preparatevi a decollare nuovamente perché arriva un bastimento carico di...

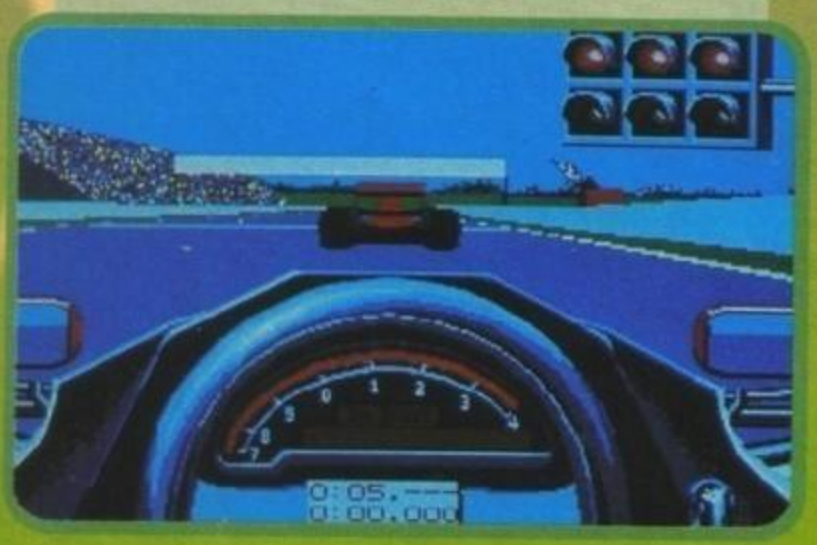


MANTIS:
XF5700 EXPERIMENTAL FIGHTER

Ecco un nome lungo come la barba di Mago Merlino per un gioco che conterrà una notevole dose di sana vecchia viuleeeenza secondo le orme ispiratrici di Wing Commander e Skyfox 2. All'origine di tutto troviamo una razza aliena insettoide che ha quasi distrutto la specie umana con un attacco nucleare, depositando le loro schifide larve direttamente nel corpo di alcuni umani superstiti. Il caccia XF5700 Mantis è stato messo insieme come arma di vendetta: ai comandi il giocatore vivrà la sensazione del volo militare spaziale, immerso in 3D soggettive dalla cabina di pilotaggio. Il gioco è stato realizzato grazie al supporto di parecchie installazioni per la creazione di sequenze cinematografiche, dal punto di vista grafico e sonoro: sequenze animate, spezzoni di parlato, colonne sonore atmosferiche, e via così. Mantis uscirà prossimamente per PC, richiederà 640K RAM e ardisco; supporterà la grafica MCGA 256 colori e le più famose schede sonore, oltre a tutti i possibili dispositivi di comando. Seguirà a ruota la versione Amiga; notare che la produzione effettiva è della Paragon (MegaTraveller e altri), con distribuzione MicroProse.

WORLD CIRCUIT:

Già disponibile da tempo per Amiga (sotto le spoglie del mitico F1 Grand Prix), uscirà anche per PC durante l'estate. Finalmente anche i PCisti potranno svagarsi sui circuiti del mondiale al comando di un potente destriero di F.1, senza più sbavare dietro agli Amiga di qualche loro conoscente. Le linee del gioco sono le stesse: realistica resa delle piste in 3D, 25 avversari intelligenti e indipendenti, regolazioni della vettura, strumentazione autentica, prestazioni realistiche. Sarà possibile far pratica, correre gare sciolte o cimentarsi nella grande avventura del mondiale a caccia di preziosi punti, con l'assistenza dei box e dei comandi radio, in vari livelli di difficoltà.



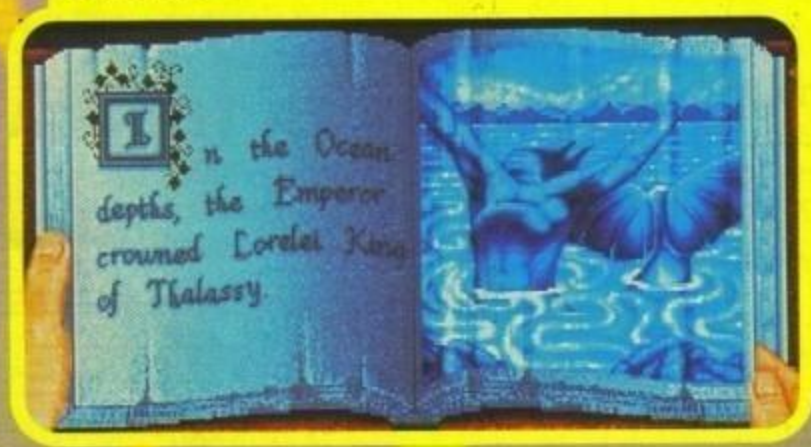
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHALLENGE OF THE FIVE EMPIRES

Sempre prodotto dalla Paragon e distribuito dalla MicroProse, sarà un prodotto ambientato in un mondo fantasy dove saranno impiegate tutte le tecniche cinematografiche già discusse in Mantis: grande uso di animazioni, supporto sonoro sintonizzato, transizioni in stile film e la fascinosa ed estensiva presenza di effetti vocali e sonori. La storia si preannuncia alquanto poliedrica e complessa: un giovane principe deve affrontare una lunga crociata per sconfiggere il maligno imperatore Grinmoth e salvare il mondo dalle forze del Buio. Il giocatore si aprirà la strada tra foreste incantate, mondi sommersi, villaggi aerei, caverne e tanta magia, usando una semplice e pratica interfaccia "punta e premi". Si avrà anche una versione avanzata del sistema PAL usato in MegaTraveller, che permetterà ai compagni del giocatore di assumere proprie personalità. Il gioco sarà ricco di personaggi di varie specie, ognuno con le sue brave peculiarità; e un sistema visivo particolare permetterà di giocare da tre diverse prospettive. L'uscita sarà in tarda estate per PC 640K con ardisco e grafica MCGA 256 colori, più il supporto estensivo di schede sonore e vari sistemi di comando.



TASK FORCE 1942

Con questo titolo la MP si vuole buttare nella simulazione della seconda guerra mondiale, che uscirà verso Natale. L'idea portante è la campagne navale delle isole Salomone nel 1942 (ma no!), che darà al giocatore l'opportunità di pilotare una flotta di distruttori, incrociatori, e altro naviglio bellico nel Pacifico, contro una formazione nemica. Il giocatore sperimenterà il brivido del combattimento notturno, interrotto da accecanti esplosioni, l'uso dei siluri e pessime condizioni meteorologiche. Le diapositive pervenute mostrano una grande complessità degli oggetti nel 3D, oltre alle solite ottime schermate statiche. Task Force 1942 uscirà per PC MCGA 640K con ardisco, e supporterà alcune schede sonore; sarà altresì previsto il supporto di gioco via joystick. Nulla si sa di conversioni per altre macchine.

THE LEGACY & PIRATES

Chiudiamo l'esauriente presentazione con questi ultimi due giochi del quale non sappiamo ancora assolutamente nulla, il secondo ci risveglia lontane memorie, del primo non possiamo invece andare oltre il nome scritto sulla diapositiva.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

TITOLI DOS-AMIGA

MYTH	ULTIMA VI	INTELLIGENT SPORTS
BONANZA BROTHERS	FUTURE BASKETBALL	CHALLENGE
DRAGONS OF FLAME	SLIDERS	PACIFIC ISLAND
CRACK DOWN	TV SPORT BOXING	GAUNTLED III
SHADOWLANDS	MONKEY ISLAND II	HEART OF CHINA
SHANGAI 2	ANOTHER WORLD	JETSONS
EUROPEAN CHAMPION	SMASH TV	KNIGHTS ON THE SKY
MIGHT & MAGIC 3	ELVIRA	L.S. LARRY V
SPACE CRUSADE	THE SIMPSONS	LEMMINGS
STURMTRUPPEN	TURTLES 2 COIN-UP	MERCENARY III
ADDAMS FAMILY	CRUISE OF A CORP	MICROPROSE GOLF
ROBIN HOOD	PIT FIGHTER	MIDWINTER II
HOOK	BIG RUN	REVOLUTION 101
SPACE CRUSADE	IL PADRINO	SPACE 1889
SIM ANT	ROLLING RONNIE	THE NINJA COLLECTION
EPIC	THE BLUES BROTHER	THUNDERHAWK
THE ROCKETEER	EPIC - DUNE	TUNDERSTRIKE
THE CHESSMASTER	FUTURE BASKETBALL	WING COMMANDER
STAR TREK	MYTH SISTEM 3	WORLD CUP RUGBY
GOBLIIINS	ROBOCOP 3	WRESTLING WWF
GAZZA 2	VIDEO KID	X-OUT
GOLDEN EAGLE	WOLFCHILD	BIRDS OF PREY
TENNIS CUP 2	I PRONIPOTI	CISCO HEAT
5 INTELLIGENT GAMES	G-LOC	CIVILISATION
SHADOW LANDS	MEGA TWINGS	EYE OF BEHOLDER
SPACE GUN	LOTUS 2 TURBO	GODS
HARLEQUIN	MEGA-LO-MANIA	ULTIMATE FOOTBALL
CELTIC LEGEND	LEANDER	NO GREAT GLORY
POPULOUS II	HEIMDALS	MIKE DITKA
J.MADDEN FOOTBALL	KING QUEST V	STAR TREK 25.ANNIVER

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX Computer Service 24h/24h

Db_VOX: Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER. Utilizzare **Db_VOX** e' facile basta che disponi di un telefono a TONI. Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica). Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che **Db_VOX** ti risponda. A questo punto fatti guidare da **Db_VOX**.

Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di **Db_VOX** andrai direttamente ai giochi della tua console preferita. **Attenzione**. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa possa generare toni diversi. Se chiami Db_VOX con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade.

A presto quindi...il magico mondo di Db_VOX ti attende.

ciao Db_VOX

ASSISTENZA TECNICA

Garanzia 1 anno sui prodotti venduti

Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito VISA

PC 386sx25Mhz

2Mb Ram - VGA 1024x768 - Monitor VGA Colori- Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb Disco fisso 52Mb - Tastiera IT avanzata Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse Joystick -- 4 Giochi - Manuali - Garanzia 2 anni Lit. 1950.000 + IVA

FLOPPY DISK

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

CONSOLES:

NEO GEO: Lit 630.000
CD-MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SUPER NES USA - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
PC-ENGINE

Stampanti Citizen a COLORI

Garanzia 2 anni

Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%

Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

OFFERTE GIOCHI

SUPER FAMICOM- LIT 99.000 Cad
Super Fire Pro Wresling - Gradius III - Magyand Land - Monkey Jiro - Pro Soccer - Super Chinese Wold - Super R-Type - Thunder Spirits.
SUPER NES LIT 105.000 Cad.
Bill Lambert Combact BasketBall Cheesmaster - D-Force - Home Alone - RPM Racing - Super Bases Loaded- Super Off Road
MEGADRIVE LIT.52.000
Beast Warrior - Ishido - Shikin Jo - Super Tunder Blade - Sword of Sodan
LIT.72.000
Alien Storm - Growl (Runark) - Out Run Pacman2 -Spiderman -Super Real Basketball- Y's III - Task Force Harrier

BUONO SCONTO TGM44

Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: ____/_____ ETA': ___
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : _____
riviste di giochi abitualmente lette: _____

Il buono,per essere valido,dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/10/92

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA
AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock	L.65.000
512Kb + clock	L.78.000
512Kb esp 2Mb+clock	L.95.000
1Mb per A500 plus	L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock	L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock	L.379.000
4Mb int. con clock	L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA	L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante	L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb	L.500.000
8Mb	L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale.
Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	**L. 1.099.000**
Amiga 3000 25/52	**L.4.199.000**
Amiga 3000 25/100	**L.4.899.000**

A500 PLUS + 1 GIOCO originale in omaggio
£. 620.000

A600 + 1 GIOCO originale in omaggio
£. 720.000

A600 HD + 1 GIOCO originale in omaggio
£. 820.000

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS
INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -
Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes	Lit. 499.000
40 Megabytes	Lit. 699.000
60 Megabytes	Lit. 1.199.000
85 Megabytes	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-
Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes	Lit. 849.000
105 Megabytes	Lit. 1.259.000
120 Megabytes	Lit. 1.379.000
240 Megabytes	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 -PRIMA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp 8Mb	Lit. 1.061.000
GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp 8Mb	Lit. 919.000
ROCHARD 80Mb exp 8Mb	Lit. 1.099.000
ROCHARD 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.299.000
ROCHARD 240Mb exp 8Mb	Lit. 2.099.000

COME ORDINARE:

telefono	fax	posta	24 ore su 24
051-343.504		COMPUTER ONE	in BBS
051-343.362	051-344.906	VIA VELA 12/2	051-347.736
		BOLOGNA	

TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DEGLI EROI DELLA GREMLIN

Molti di voi sicuramente conoscono già Hero Quest, vuoi perché è un discreto gioco di ruolo da tavolo, vuoi perché era presente al recente Eptakontest (che, a quanto ho sentito ultimamente da un mio amico abbastanza informatamente, non avrà nessun modello a cui rifarsi visto che non si tratterà più della conversione piatta e banale di un board game. Checché ne pensiate voi, dunque, ho sempre pensato che ci

to, difficilmente sarà organizzato anche per l'anno prossimo), vuoi perché circa un annetto fa è saltata fuori la versione per Amiga che ha riscosso pareri abbastanza entusiastici. Bene, in un paio di mesi al massimo ci troveremo per le mani il seguito, che si chiamerà ovviamente Hero Quest 2 e, fortunatamente, non avrà nessun modello a cui rifarsi visto che non si tratterà più della conversione piatta e banale di un board game. Checché ne pensiate voi, dunque, ho sempre pensato che ci fossero giochi da tavolo indicati a simili conversioni ed altri sicuramente meno adatti. Volendo fare dei nomi non ho molti dubbi: per il primo caso cito subito la SSI e i suoi prodotti AD&D o Forgotten Realms, tutti mattonazzi terribili da giocare su carta (nei casi in cui si abbondi coi combattimenti), ma notevolmente più divertenti da provare su un computer che si sobbarca tutti i calcoli (anche se bisogna dire che una decina abbondante di RPG della SSI praticamente tutti uguali può dare anche un certo senso di nausea). Tornando ad Hero Quest, invece, devo dire che non si basa certo su regole complicate e la conversione per Amiga ha

evidenziato questi difettucci di base in maniera spesso esagerata (ebbene sì, lo ammetto, sono uno dei pochi disfattisti che considera Hero Quest non per quello che è, cioè una conversione da board game ben riuscita, ma per quello che vorrebbe essere e non è, cioè un videogioco di ruolo acchiappante).

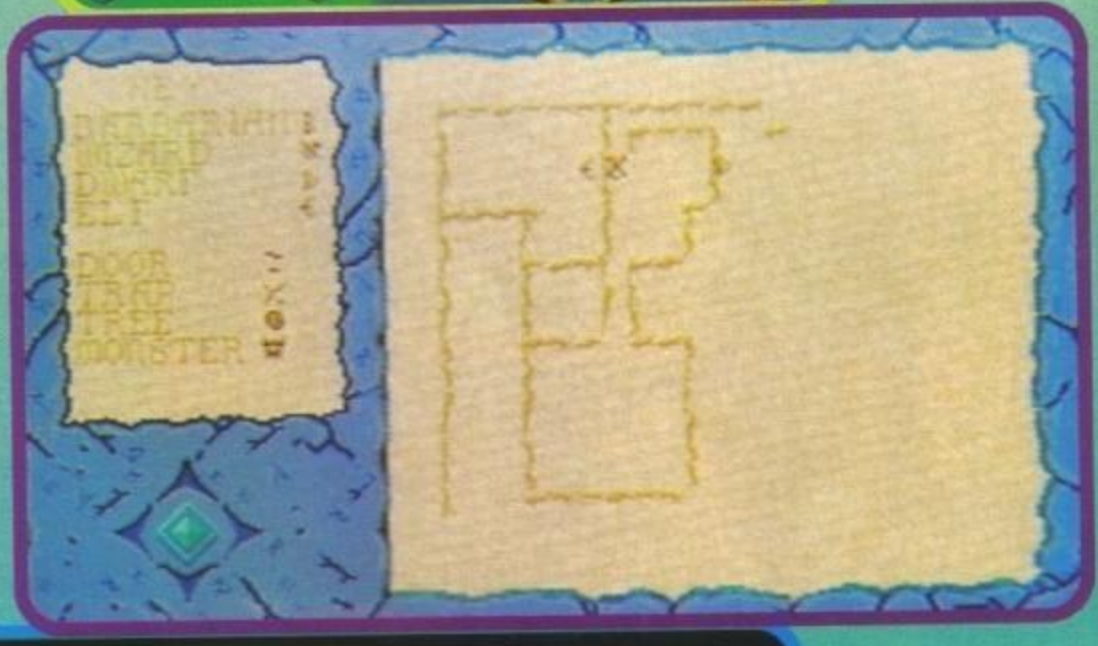
Immaginatevi quindi la mia gioia nel venire a sapere che il seguito avrà ben poco da spartire col suo predecessore, trattandosi di una vera e propria evoluzione concettuale oltre che tecnica. In questa ottica accolgo dunque col

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sorriso sulle labbra la prima decisiva notizia del cambio dei programmatori. La realizzazione è infatti stata affidata a Kevin Dudley (codice) e Matthew Furniss (grafica), due nomi che forse non vi dicono niente, ma che non dovrebbero lasciarvi troppo indifferenti visto il loro decisivo apporto a un altro prodotto Gremlin, guarda caso anche dello stesso genere, Space Crusade.

E ora non mi resta che spiattellarvi quelle che saranno le principali differenze tra il "vecchio" e il "nuovo" Hero Quest. Tanto per cominciare, quindi, potremo goderci dei combattimenti decenti con dei mostri che incutano veramente paura e archiviare il vecchio e discutibilissimo sistema di assegnare ai mostri UN SOLO hit point, sia pure con armatura generalmente solida. Chiusa la parentesi sull'effettiva validità dei nemici sotto forma di un numero decente di punti ferita (che mi sembra una miglioria non da poco), si presume (ma non è sicuro) che i combattimenti saranno combattuti nello scenario e non con un banale zoom sul duello. Altre migliorie concettuali, stavolta sicure anzi già implementate, sono un maggior numero di classi giocanti a disposizione dei giocatori (a quanto pare il barbaro, il mago e gli altri due non bastavano) e l'assenza del dado per decidere i punti di movimento disponibili ad ogni turno (stavolta ci si baserà sulle caratteristiche individuali, come in quasi qualsiasi altro gioco).



A questo punto toccherebbe alla tecnica dire la sua e i programmatori assicurano ad esempio 64 colori su schermo (sono tutti dati che personalmente prendo sempre con le pinze e le foto per il momento non mi fanno tutto questo effetto), livelli tre volte più grandi (ora sono di 64x64 caselle) e, soprattutto, uno scenario che finalmente scorre invece di adoperare l'obsoleta sostituzione di schermate.

Detto questo non ci resta che bearci nell'attesa e sorbirci le consuete promesse da parte della Gremlin del tipo: storia intrigante, mostri inquietanti, ottima grafica, sonoro realistico e grande giocabilità.

Accontentatevi dunque delle non poche foto che abbiamo a disposizione e ritornate tra uno o due mesi a leggervi la recensione di questa nuova promessa del mondo degli RPG "strategici".

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

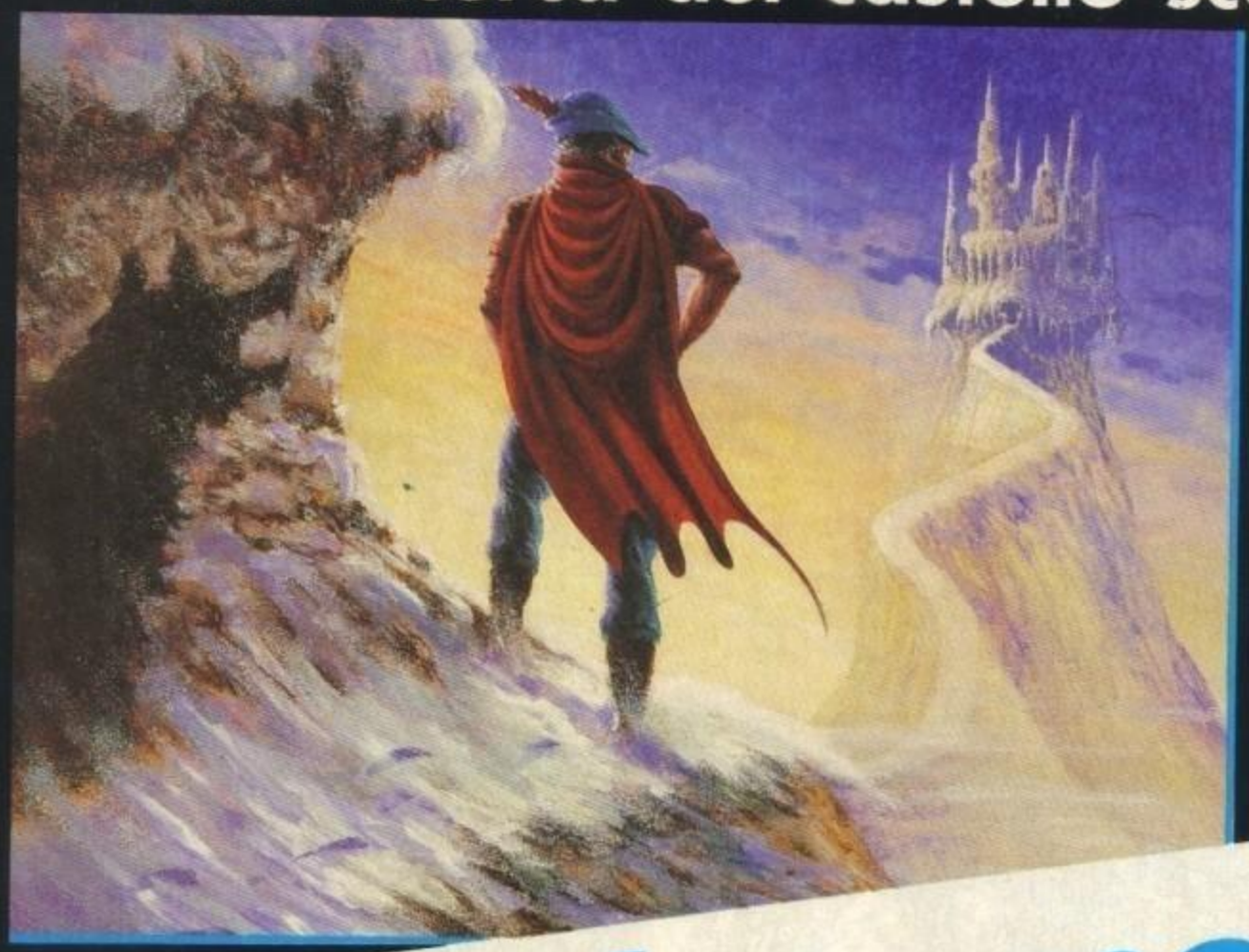
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE VGA / MCGA

RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
MOUSE O JOYSTICK

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER
DISTRIBUZIONE

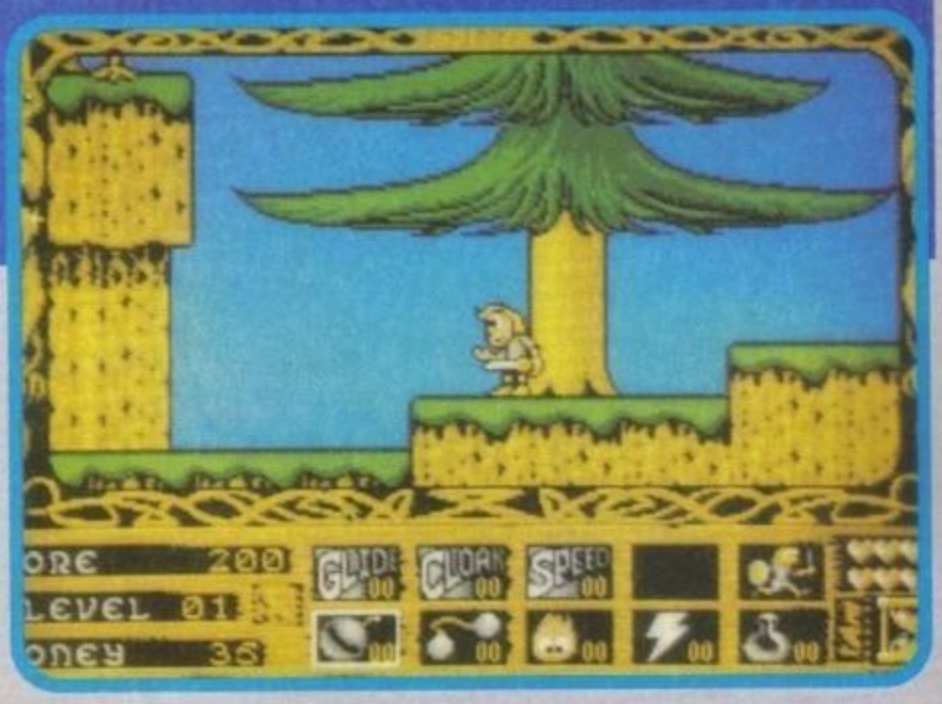
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCANDO IN ITALIANO

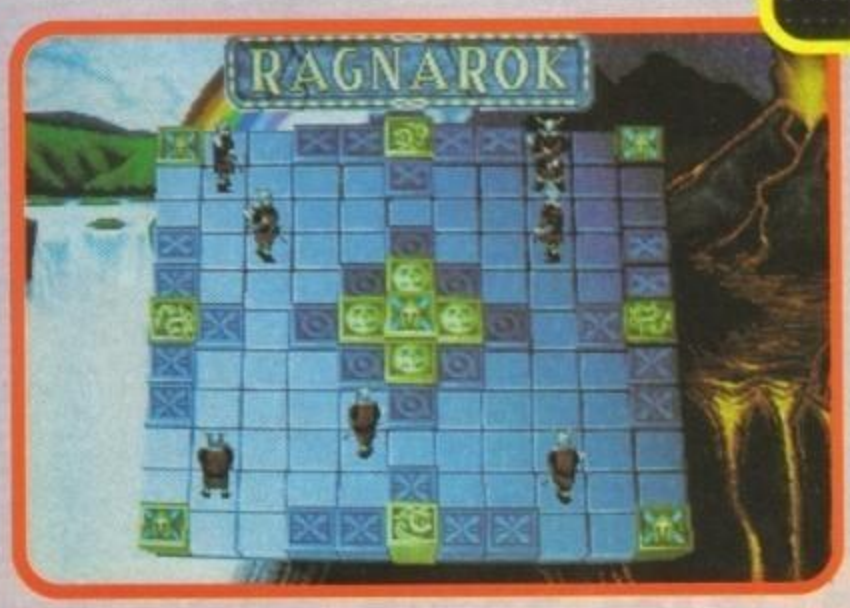
La Leader distribuzione, dopo aver tradotto il capolavoro della Sierra King Quest 5, si dedicherà nuovamente, e con impegno sempre crescente, alla traduzione di molti altri titoli (da loro importati) per avvicinare maggiormente il pubblico che non mastica l'inglese tutti i giorni al mondo delle avventure grafiche e dei giochi che, solitamente, richiedono la conoscenza dell'inglese in maniera un po' approfondita.
Molti di questi titoli sono già stati recensiti con apposito bollino "Programma e manuale in italiano", sempre più ce ne saranno e altri ancora subiranno un'attenta operazione di re-publishing. Vediamo quindi i giochi in questione suddividisi per casa produttrice...



ACCOLADE

Cominciamo da Elvira II, un adventure dai toni orridi (non certo nel senso che è brutto, ma a causa delle numerose schermate splatter presenti durante il gioco), che verrà tradotto nei formati Amiga e Pc entro settembre.
Grand Prix Unlimited (tra l'altro recensito in questo stesso numero) vi farà invece avvicinare al mondo della Formula Uno permettendovi di guidare le più famose automobili, e settandone tutti i parametri; la traduzione per PC sarà disponibile a novembre.
Home Alone (in italia "Mamma ho perso l'aereo") è un arcade adventure tratto direttamente dal film:

verrà tradotto e reso disponibile per PC e AMIGA anch'esso novembre.
Altro gioco sportivo che verrà tradotto dopo Grand Prix Unlimited sarà l'ottimo Winter Challenge (Sfide Invernali); un multievento che vi permetterà di emulare le gesta del Tomba nazionale aggiungendo sport quali il bob e molti altri, prevista anche la versione Amiga per il momento ancora non disponibile. Già che ci sono aggiungo una notizia dell'ultima ora, l'Accolade ha quasi ultimato anche la versione estiva dei suoi giochi: Summer Challenge.



SIERRA

Per adesso in casa Sierra l'unico gioco a venire interamente tradotto sarà Space Quest V, quinta avventura con protagonista Roger Wilco; probabilmente questo titolo uscirà direttamente in italiano, la data è prevista entro Dicembre.

MIRAGE

La Leader è riuscita ad avviare un ottimo rapporto di collaborazione anche con questa neonata software house inglese, i titoli in cantiere (molti dei quali già recensiti) sono: Ashes of The Empire, il nuovo gioco di Singleton, che riprende lo schema di gioco già collaudato nei precedenti Midwinter e Midwinter II. La traduzione verrà resa disponibile per PC e Amiga in data ancora da destinarsi. Humans, il nuovo puzzle games che ha lanciato la Mirage come etichetta indipendente (nonostante la vicenda Psygnosis con le accuse di plagio verso Lemmings). Stessa sorte per Prophecy - The Viking Child, un semi-clone di Wonderboy che, originariamente, doveva essere pubblicato dalla Electronic Zoo, poi incorsa nel fallimento, e quindi recentemente riavutasi sotto la nuova sigla ICE.
Ultimo, ma non meno importante gioco tradotto sarà Ragnarok, una sorta di gioco di scacchi con scenette animate che contiamo di recensire su questo stesso numero.
Con questo è tutto e posso quindi chiudere l'articolo con i migliori complimenti e auguri per la strada da lei intrapresa.

Stefano Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI LYNX Shop

PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA N.2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS, VIA S. FRANCESCO D'ASSISI N.54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC, C.SO LAMARMORA N.33
ALESSANDRIA, L'ALTALENA, CENTRO COMM.LE PACTO
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA N.3
ASTI, ASTI GAMES, VIA ALFIERI N. 26
BANCHETTE, TO, ARLECCHINO, VIA CASTELLAMONTE N. 18/E
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS, P.ZZA I MAGGIO N.1
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE N.55
BIELLA, VC, CAMELOT SAS, VIA P. MICCA N. 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE N. 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE, VIA PRINCIPI DI PIEMONTE N.4
BUTTIGLIERA ALTA, TO, CERCHIO MAGICO, C.SO SUPERGA N. 56
CANELLI, AT, SUPER SHOP SNC, P.ZZA ZOPPA N. 16
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO N.2/C
CIRIE', TO, BIT INFORMATICA SRL, VIA VITT. EMANUELE N. 154
CIRIE', TO, CENTRO GIOCO, VIA ROMA N. 66
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA N.42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA, C.SO INDUSTRIA N.30
IVREA, TO, FULVIA PAGLIUGHI SNC, C.SO VERCELLI N.254
IVREA, TO, EPO VAL GAMES, VIA PALESTRO N. 62
MONCALIERI, TO, SELEGIOCHI, VIA XXIV MAGGIO N. 5
NICHELINO, TO, CASA DEL PUPO, VIA TORINO N.34
NOVARA, PARADISO DEI BAMBINI, VIA TADINI N.35
PINEROLO, TO, ROGIRO', P.ZZA BARBIERI N.2
RIVOLI, TO, AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA N.112
SALUZZO, CN, BOLLATI GIUSEPPE, P.ZZA CAVOUR N. 38/4
SUS, TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA N.53
TORINO, AUCHAN, C.SO ROMANIA N.460
TORINO, TV MIRAFIORI, C.SO UNIONE SOVIETICA N.393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI N.26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS, VIA ANDREA DORIA N.8
TORINO, GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO N.52/B
TORINO, MAGLIOLA, VIA NICOLA PORPORA N.1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA N.45/F
TORINO, MICRONTEL SRL, C.SO GIULIO CESARE N.56 BIS
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA N.333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. N.251
TORINO, GRANDE MARVIN, P.ZZA LAGRANGE N. 45
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO N.46
TORINO, PLAY GAME SHOP, VIA CARLO ALBERTO N.39/A
TORINO, COMPUTER HOME SNC, VIA S. DONATO N. 46/D
TORINO, IL COMPUTER SERVICE, VIA STRADELLA 235/A
TORINO, MATRIX, VIA MONGINEVRO N. 1
TORINO, 6 VIA CIBRARIO, VIA CIBRARIO N. 6
TORINO, GIROTONDO TRE SRL, C.SO SOMMELLIER N. 33
TORINO, GIROTONDO, VIA GENOVA N. 14
VALENZA PO, AL, CENTRO COMM.LE SELEZIONE, VIA CAIROLI N.5
VERCELLI, VC, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE N.5

LOMBARDIA

BAREGGIO, MI, GIOCHI SCIASCIA, VIA NOVARA N. 86
BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC, VIA PAPA GIOVANNI XXIII N.49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC, VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC, VIA BROSETA N.1
BOZZOLO, MN, TOY CENTER, VIA CREMONA
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA N.32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI N.12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI N.12/B
BRESCIA, MASTER INFORMATICA, VIA F.LLI UGONI N. 10/B
BRESCIA, GIOCA BABY, VIA MILANO N. 3/F
BRESCIA, IL GIOCA, VIA GRAMSCI N. 13/A
BRESCIA, GIOCATOYS, VIA MONTELLO N. 48
BRESCIA, GIOCAGIOCA, VIA S. MARIA CROCIFISSA DI ROSA N.63
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA VANTINI N. 36
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA MARTINO FRANCHI N. 29
CARAVAGGIO, BG, MERISIO, VIA OBERDAN N. 13
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4, CENTRO COMM.LE L'AGORA'
CINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S., VIA ROMA N.35
CORBETTA, MI, PENATI SRL, VIA SIMONE DA CORBETTA N.49/D
CREMA, CR, EL-COM, VIA LIBERO COMUNE N.15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO, C.SO MATTEOTTI N.100
CREMONA, TELCO, P.ZZA MARCONI N. 2/A
CREMONA, PRISMA, VIA BUOSO DA DOVARA N. 8
CURNO, BG, RODESCHINI, CENTRO COMMERCIALE DI CURNO
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI N.14
FINO MORNASCO, CO, MIAZZO, S.S. GIOVI N. 7
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN, C.SO SEMPIONE N.33
GALLARATE, VA, GIOCART, VIA MILANO N. 165
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZZINI BOSSI, VIA G.P. CLERICI N.196
GORGONZOLA, MI, ARCA, VIA TRIESTE N. 13
GRADESCO PIEVE DELMONA, CR, MONDO COMPUTER, CENTRO
...M.LE CREMONA 2
...CASOLO, BS, INFOCAM, ST. PROVINCIALE 38
...ELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA N.61
...CCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO N.11
...EGNANO, MI, GRANCASA, VIA C. JUCKER N. 1/3
LENTATE SUL SEVESO, MI, PIEMONTI, VIA NAZIONALE DEI GIOVI N.4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI, P.ZZA GIACOBBE N.11
MALEGNO, BS, LO BRACCO, VIA DEL LANICO N. 121
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI N.95
MANTOVA, TOY CENTER GIOCATTOLI, VIA PARMA N. 26/A
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L., VIA CASTELLINI N.27
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI N.29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO N.9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA N.4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET N.2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO N.3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO N.43
MILANO, PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO N.1
MILANO, GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI N.40
MILANO, FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO N.15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE, VIA AMPERE N.105
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA N.9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI, C.SO VERCELLI N. 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER N. 19
MILANO, LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA N. 3
MILANO, R.C.S., VIA MONTEGANI N.11
MILANO, ELETTROVOCE BRAHA, VIA PIER CAPPONI N. 5
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MILANO, FAREF, VIA A. VOLTA N. 21
MILANO, MARCUCCI, VIA F.LLI BRONZETTI N. 37
MILANO, MESSAGGERIE MUSICALI, GALLERIA DEL CORSO N. 2
MILANO, TRONY GAMES, VIA PASCOLI N. 56
MILANO, JOYSTICK FUN, VIA LORENTEGGIO N. 38
MILANO, ASI, VIA VALDAGNO N. 5
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA N.4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI N.7
MONZA, MI, A.Z., VIA BUONARROTI N. 74
MORNAGO, VA, VANONI, VIA STAZIONE N.18
MOZZO, BG, VISCONTI, STRADA 153 - GRAN MERCATO DEI COLLI
NERVIANO, MI, GRANCASA, VIA LATERALE GIOVANNI XXIII
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI, VIA ADUA N. 45
PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA N.11
PEDRENGO, BG, GIOCOSPORT 2001, VIA FERMI N. 19
PIADENA, CR, TECNOGIOCHI, VIA FERRARIS N. 1
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO, VIA BUONARROTI N.41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
REZZATO, BS, GIOCATTOLI CENTER, VIA GARIBALDI N. 72
RHO, MI, NEXT COMPUTER, VIA BUGATTI N. 13
RODENGO SAIANO, BS, COLMARK SPA, VIA INDUSTRIALE N.8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA, VIA PEROSI N.10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI, VIA MADRE CABRINI N. 44
S. GIULIANO MIL.SE, MI, VIDEOTEQUE, VIA TOLSTOI N.86/G
S. GIULIANO MIL.SE, MI, GRANCASA, VIA TOLSTOI N. 85
SABBIO CHIESE, BS, BAZZANI, VIA PARROCCHIALE N. 22
SEREGNO, MI, BONSAGLIO SRL, VIA DELLA REPUBBLICA N.200
SESTO S. GIOVANNI, MI, EASY SOFTWARE, VIA GRAMSCI N. 52
SORDIO, MI, TUTTO SOFTWARE SAS, VIA EMILIA N. 22
TIRANO, SO, SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA N.8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI N.88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT, CITTA' MERCATO

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER, V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET, VIA MARINONI N.5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI N.31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, IL NIDO SNC, VIA CAPITELVECCHIO N.40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, R.T.E. SNC, VIA J. DA PONTE N.25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VITT. VENETO N. 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA, VIA XXIX APRILE N. 2/A
CEGGIA, VE, SARTORELLO SPA, VIA DUCA D'AOSTA N.2
ESTE, PD, COMPU & GAMES, VIA TITO LIVIO N. 5
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI N.10
LEGNAGO, VR, ZANON DI ISALBERTI E., VIA BEZZECCA N.3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI N.10
MALO, VI, COVE, VIA COPERNICO N.19
MARGHERA, VE, SME, VIA ORSATO N. 5
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA BISSUOLA N.20/A
MESTRE, VE, SME, VIA TORINO N.101
PADOVA, FRIGOBERETTA, VIA S. LUCIA N.25
PADOVA, TESTI GIOCATTOLI, VIA S. LUCIA N.11
PADOVA, COMPUMANIA SNC, VIA CARLO LEONI N.32
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA N.63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO N.39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI N.31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI N.99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN), VIA T. ASPETTI N.168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON, VIA ROMA N.46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR, VIA BESSICA N. 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE N.4
ROVIGO, CLINICA DEL RASOIO E DEL COMPUTER, V.LE REGINA MARGHERITA 7/9
ROVIGO, MONDO GIOVANE COMPUTERS, VIA FUA' FUSINATO N. 37/A
RUBANO, PD, EUROMARKET, VIA DELLA PROVVIDENZA N.212
S. BIAGO CALLALTA, TV, RAZIN, VIA POSTUMIA N. 78
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA C. BATTISTI N.53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO, VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, TOY CENTER, VIA C. BATTISTI N. 278/A
S. GIUSTINA BELL.SE, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VOLPERE N.20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' N.35
SUSEGANA, TV, SME, VIA CONEGLIANO N.57
TAGLIO DI PO, RO, G.M. DI MORETTO, VIA MILITE IGNOTO N.3
TORRI DI QUARTESOLO, VI, ECHOS - CENTRO "LE PIRAMIDI", P.ZZA RUZZANTE N. 25
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE N.15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN N.6
VENEZIA, CAPUTO SNC, S. MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO N.49/48
VENEZIA, RAVAGNAN CARLO, VIA S. MARCO N. 2428
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO N.47
VERONA, PERSONAL WARE, VIC. VOLTO SAN LUCA N.6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA N.2
VERONA, MASTROTECA 2000, VIA VASCO DE GAMA N.14
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO N.10/11
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA N.79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.SO PALLADIO N.78
VILLAFRANCA, VR, MA.BE. SAS, VIA MESSIDAGLIA N.130

FRIULI VENEZIA-GIULIA

PORDENONE, FRIGOBERETTA, C.SO VITT. EMANUELE N.14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI N.29
TRIESTE, VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R., VIA RISMONDO N.4
UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA N.15/A
ZOPPOLA, PN, SME, VIA UDINE N.28

TRENTINO ALTO ADIGE

BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE N.70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC, VIA IV NOVEMBRE N.23
GARDOLO, TN, MUSIC CENTER, VIA SOPRASASSO N.32/4
MERANO, BZ, KONTSCHIEDER ERICH, VIA PORTICI N.313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA DI SAVOIA, VIA TARTAROTTI N.48
TRENTO, SISTER ANTONIO, VIA XXIV MAGGIO N. 2/3
TRENTO, CRONST S.A.S., VIA G. GALILEI N. 25

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA MURRI N. 73/75
BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA LOMBARDI N.43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA N.38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHERARDI, VIA OBERDAN N. 29
BOLOGNA, CARTOLERIA PORTANOVA SAS, VIA PORTANOVA N. 18/9
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI N.13/3
BOLOGNA, BORSARI ELETTRONICA, VIA FARINI 9
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI, C.SO CABASSI N.28
CASALGRANDE, RE, MACCHIONI, VIA STATALE N. 467
CASTELNOVO NE' MONTI, RE, MONDO MUSICA, VIA ROMA N. 27
CENTROBORGO BOLOGNA, BO, BORSARI MUSICA S.R.L., VIA M. E. LEPIDO N. 186/21
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI N.5
DOGANA S. MARINO, , S. MARINO INFORMATICA, VIA 3 SETTEMBRE N.113
FAENZA, RA, ARGNANI SAS, P.ZZA DELLA LIBERTA' N.5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO N. 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR N.85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR N.32
FORLI', TUTTO PER IL BIMBO, VIA G. REGNOLI N.15
FORLI', CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA N.30
FORLI', MARCO POLO SNC, V.LE ROMA N.171
GUASTALLA, RE, MAFRI, VIA CAVALLO ANG. SACCO E VANZETTI
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO, L.GO CALDERONI
LUGO, RA, BRISTOL, VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE N.19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI N.20
MODENA, ORSA MAGGIORE C. COMM.LE I PORTALI
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI N.78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO N.23
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR N.17
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI N.59
PAVULLO, MO, VIDEO MUSIC, VIA GIARDINI N. 66
RAVENNA, PALMIERI & C. SRL, VIA GRAMSCI N. 72
REGGIO EMILIA, PETER PAN, VIA EMILIA S. STEFANO N. 15/E
REGGIOLO, RE, DISCOPLAY, V.LE AMENDOLA N. 40/C
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC, VIA LAGOMAGGIO N.50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPPETTO, VIA SIGISMONDO N.5/7
RIMINI, FO, GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA N.3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO, VIA EMILIA N.80
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, BORSARI CASA, VIA EMILIA LEVANTE N. 259
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI N.58
VIGNOLA, MO, FOLLETTI E FATE, C.SO ITALIA N. 46-48

LIGURIA

BOLZANETO, GE, MARTINELLI NARA, VIA C. RETA N.7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI N.35
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI, VIA ASSAROTTI N.2
GENOVA, IL BALILLA, VIA F. APRILE N.112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO, C.SO BUENOS AIRES N.3/R
GENOVA, LOBIANO MARIO, VIA G. DE PAOLI N.27/29
GENOVA, ABM COMPUTER SRL, P.ZA DE FERRARI N.24/R
GENOVA, BABY LAND, VIA COLOMBO N. 58/60
GENOVA, I GIOCATTOLI DI LELLA, VIA SAN LUCA N. 75/R
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA N.20
LA SPEZIA, INGROGIOCA SAS, VIA ROMA N. 194
ONEGLIA, IM, SERRATI RICCIOTTI, SALITA ARDOINO N. 10
PONTEDECIMO, GE, G. & G. GIOCATTOLI, VIA OTTINELLI N. 2
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AREZZO, CASA DELLO SCONTO, VIA VITT. VENETO N. 115/117
AREZZO, CASA DELLO SCONTO, P.ZA GIOTTO N. 29
CAMAIORE, LU, IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE N.241/B
CASCINA, PI, F.LLI MONTESI, V.LE COMASCHI N. 39
CHIANCIANO TERME, SI, CAMISA MASSIMO, V.LE ROMA N. 33
FIRENZE, TÉLEINFORMATICA TOSCANA, VIA BRONZINO N.36
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI N.126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO N. 10/R
FIRENZE, F.LLI PAOLI, VIA DATINI N.45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORCICODA N.1/RFIRENZE, BABY MARKET, V.LE DEI MILLE N. 72
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA DELLA STAZIONE
FIRENZE, HELPI COMPUTER, VIA DEGLI ARTISTI N. 8 C
FORNACETTE, PI, CASA MARKET, VIA T. ROMAGNOLA N. 284
GROSSETO, ANDREINI LORIS, VIA PAGLIALUNGA
LIDO DI CAMAIORE, LU, IL COMPUTER DI VECOLI, V.LE COLOMBO N.216
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI N.19
LIVORNO, BALDI FIORELLA, VIA DELLA CORONCINA N. 8
LIVORNO, FOTO UNIVERSAL, P.ZZA XX SETTEMBRE
LIVORNO, ETA BETA, VIA S. FRANCESCO N. 30
LUCCA, COMPUTER SHOP CENTER, P.ZZA CURTATORE N.103
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO N.26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI, P.ZZA DEL SALVATORE N.6
LUCCA, DISCO ROSSO, VIA S. PAOLINO N. 67
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI N.32
MONTECATINI TERME, PT, PELLEGRINI GIANCARLO, VIA U. BASSI N. 8/10
MONTERIGGIONI, SI, ELETTROMERCATO SRL, VIA TOSCANA N.6
MONTIGNOSO, MS, PLAYMASTERS, VIA INTERCOMUNALE N.49
ORBETELLO, GR, BABY'S LAND, VIA GIOBERTI N. 151
PIETRASANTA, LU, HIGH.TECH COMPUTERS, VIA MAZZINI N. 81
PISA, TECHNOVAS COMPUTER, P.ZZA GUERAZZI N. 19/21
PISA, CASA DELLO SCONTO, VIA CAMMEO N. 59
PISTOIA, MORGANA, VIA DALMAZIA N. 424
POGGIBONSI, SI, BABILONIA, VIA DEL COMMERCIO N. 29
PONTEDERA, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC, VIA DANTE N.77
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA N.15
SCANDICCI, FI, BELLANTI & C., P.ZZA L. DA PALESTRINA N.317
SIENA, VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI N.17
SIENA, BIANCHI ELETTRONICA, STRADA MASSETANA ROMANA
SIENA, BROGI RENATO, VIA CAMOLLIA N. 20/22
VIAREGGIO, LU, CASA DELLO SCONTO, VIA AURELIA NORD

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE N.1
ANCONA, TORTORELLI DI ANGELONI, C.SO STAMIRA N. 25
CAMERINO, MC, GAZZELLA GINA, C.SO VITT. EMANUELE N.51
CASTELFIDARDO, AN, MEZZELANI GIULIA, VIA XXVIII SETTEMBRE N. 28
FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC, VIA N. BIXIO N. 18/A
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI N.11
FANO, PS, FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI N.1/A
FERMIGNANO, PS, HIFI MARKET, VIA MACCIONI N. 6
FERMO, AP, PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS, VIA TRENTO NUNZI N.72/74
FOLIGNANO, AP, BENVENGA ERMINIA, V.LE AOSTA N. 21
JESI, AN, SIGNORETTI MARIO, C.SO MATTEOTTI N. 48
LIDO DI FERMO, AP, FIMEC DI DAMIANI, VIA MACERATA N. 4/12
MACERATA, CERQUETELLA PIERINO, VIA SPALATO N.126
MATELICA, MC, ELETTROLANDIA, C.SO VITT. EMANUELE N. 28
PESARO, REAL CICOGNA, VIA BRANCA N.69
PESARO, PERSONAL COMPUTER, VIA PONCHIELLI N. 2
S. ANGELO IN VADO, PS, GIOVAGNOLI CLEMENTE, C.SO GARIBALDI
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP, IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI
VILLA S. ANTONIO, AP, MAROZZI GIULIO, VIA SALARIA N.2

UMBRIA

BASTIA UMBRA, PG, BARBAROSSA GIANCARLO & C. SNC, VIA ROMA N. 77
CITTA' DI CASTELLO, PG, WARE, VIA DEI CASCERI N. 31/A
DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO, PG, VALERI RUFFINO, VIA BENEDETTO CAIROLI N.29
FOLIGNO, PG, BRIGO BRUNA, VIA GRAMSCI N.87
FOLIGNO, PG, ETABETA DI BIZZARRI SNC, P.ZZA SAN DOMENICO
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT, VIA PICCOL PASSO N. 107
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA BAGLIONI N. 17/29
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA MENTANA N. 55/75
PERUGIA, MIGLIORATI, VIA S. ERCOLANO N. 3/10
SAN SISTO, PG, CIEM DI MINUTI, VIA PIEVAIOLA N. 166
TERNI, STEFANONI ERMINIO, VIA CRISTOFORO COLOMBO N.3
UMBERTIDE, PG, FORMICA GIUSEPPE, VIA GARIBALDI N. 17
UMBERTIDE, PG, MENIGATTI LORIS, VIA STROZZACAPPONI N. 47

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO N.213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI N.25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI N.15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA N.14/A
CASSINO, FR, PETRACCONE, VIA PASCOLI N.110
CASSINO, FR, ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO N.20
CASSINO, FR, SIDAC, P.ZZA S. GIOVANNI N. 16
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP, VIA SETTEVENE PAOLO N.75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME, VIA COL DI LANA N.11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54, 3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO, C.SO CENTROCELLE N.32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA, C.SO MARCONI N.35
FORMIA, LT, LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO N.282
FRASCATI, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA N.5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA N.12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO N.8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO MANCINI SAS, VIA KENNEDY N.100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MANCINI, P.ZZA S. FRANCESCO N.13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL, VIA DANTE ALIGHIERI N.74
POMEZIA, RM, COMAR SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI N.1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO N.8
ROMA, METROIMPORT, VIA DONATELLO N.37
ROMA, CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA N.4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE N.56
ROMA, CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI N.277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC, VIA BEVAGNA N.35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO, VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE N.46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI N.7/8
ROMA, MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI N.4
ROMA, F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA N. 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPIA NUOVA N.146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA N.245
ROMA, SUPERGIOCATTOLI C/O CENTO COMM.LE CINECITTA' 2
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA N. 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS, VIA A. MARIO N.38
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA, VIA A. MENGHINI N.83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN N.27
ROMA, COMPUSHOP, VIA NOMENTANA N.265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO N.31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPPONI N. 11
ROMA, F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI N.2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA, V.LE IPPOCRATE N.25
ROMA, KYNDES, VIA AURELIA N. 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA N.33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TOSCOLANA N.489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI N.94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO N.6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI N.40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA N.142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL, VIA APPIA NUOVA N.501/505
ROMA, VANGUARA ELETTRONIC, P.LE PRENESTINO N.16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI N.7
ROMA, CIMINI ANTON GIULIO, VIA PRENESTINA N.421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA N.50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA, VIA Q. VARO N.15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOLI SNC, VIA M. COLONNA N.30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA N.72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA N.100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE, VIA CASILINA N.283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, UNION SHOP SAS, V.LE REGINA MARGHERITA N.9
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO GIORGIO MACCAGNO N.8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE N.188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA N.19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA N.227
ROMA, FOTO FRANK, VIA DEI MILLE N.26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI N.65
ROMA, ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO N.1
ROMA, VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA N.4/6
ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA N.17
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE N.88
ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO N.506
ROMA, OCCHIENA FERDINANDO, CIRC.ZIONE GIANICO
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI N.3
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE, VIA EMPOLITANA N
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO N.25
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA N.55
VITERBO, CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI N.65

CAMPANIA

ARZANO, NA, IDEA GIOCATTOLO SRL, VII TRAVERSA F
AVELLINO, GIOCATTOLI LANZETTA, VIA CIRCONVALLA
AVERSA, CE, JOVINE ANTONIETTA, VIA COSTANTINOPO
AVERSA, CE, NEW TV HI-FI, VIA ROMA N. 218
BATTIPAGLIA, SA, KING COMPUTER, VIA OLEVANO N.
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA, VIA G N.145/151
CASORIA, NA, SHASHIN, EUROMERCATO CAMPANIA
GRAGNANO, NA, PRIDAM SNC, VIA CAPPELLA DEI BIS
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFISYSTEM SAS, VIA RO
NAPOLI, ODORINO SRL, L.GO LALA N.22/A8
NAPOLI, SANTANIELLO SAS, VIA SANTANNA DEI LOMI
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC, VIA CONSALVO N.1
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. N. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOLI, VIA DIOCLEZIANO N.
NAPOLI, DARVIN, GALLERIA UMBERTO I N.79
NAPOLI, CIAN, GALLERIA VANVITELLI N.32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CILEA N. 115
NAPOLI, LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI N.158/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO N.6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA, V.LE KENNEDY N.103,
NAPOLI, VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE N.16
NAPOLI, APREA, VIA VERGINI N. 15
NAPOLI, VC DI V. CASTELLUCCIO, VIA PRIVATA RICCI I
NAPOLI, ESTERCOM, GALL. UMBERTO I N. 17
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS, VIA LIBE
PORTICI, NA, INFORMATICA ESSE, VIA LIBERTA' N. 25
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA, VIA PASITEA N.
QUALIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS, VIA R
S. MARIA C.VETERE, CE, ELETTRONICA VALENTINO, P.ZZA
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS, VIA VITTORE
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI N.2
SAN PRISCO, CE, R.F. VOLLERO, VIA APPIA N. 1
VALLO DELLA LUCANIA, SA, PLAY AND SOUND, VIA TI

PUGLIA

ANDRIA, BA, CENTER MUSIC, VIA F. FERRUCI N. 25/27/29
ANDRIA, BA, CENTER MUSIC 2, VIA FIRENZE N. 43 A-B
ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOLI N.41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR N.196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR N.99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI N.17 C.D.E.
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 32
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 79
BARLETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI N.58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL, BARI CENTRO
CASARANO, LE, DETTALGROSS D'AMICO, VIA POLA N. 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 2000, VIA S. LORENZO N.47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM, VIA S. LORENZO N.23
FOGGIA, ECI COMPUTER, VIA ISONZO N.28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPUGLIA, VIA BARI N.42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO N. 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE N.36
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA, VIA A. FIGHERA N. 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA N.92/94
TARANTO, ELETTROJOLLY, VIA ZARA N.75
TARANTO, TECNOBIT, VIA PLATEJA N.68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGINI N.49/A
TRIGGIANO, BA, BABY PARK SRL, TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO, ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE, VIA D. TRIPEPI N.71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA, VIA ORANGE

SICILIA

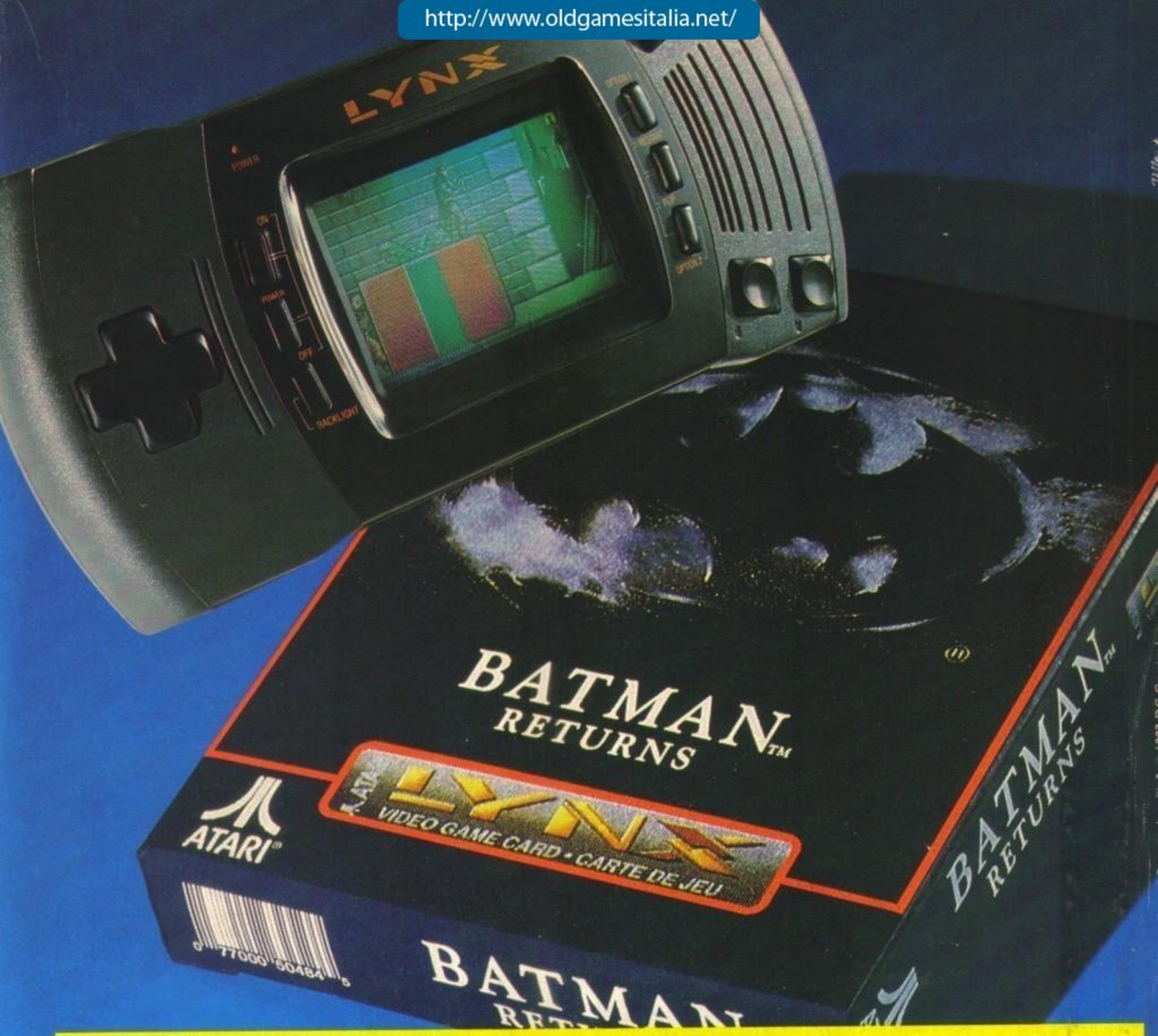
AUGUSTA, SR, CENTRO BABY, VIA PRINCIPE UMBERTO N. 177
CANICATTI', AG, CURTO PELLE BABY, VIA MONS. FICARRA
CAPO D'ORLANDO, ME, FOTOFLASH, VIA XXVII SETTEMBRE N. 26/A
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA N. 140
CATANIA, MAC SYSTEM, VIA R. IMBRIANI N.179/A
ENNA, MANETTA ARREDUFFICIO, VIA CHIARAMONTE N. 10
MESSINA, PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO N.21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE, VIA DEL VESPRO N.58
MESSINA, TECNOELETTRONICA, VIA CENTONZE N. 139
MILAZZO, ME, ROBOTICA, P.ZA S. CUORE N. 16
MISTERBIANCO, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE, VIA A. MORO N. 21/23/25
MISTERBIANCO, CT, SAMART, VIA CARLO MARX N. 160
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN N.197
PALERMO, CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO N. 20/26
PALERMO, SICI GIUOCA, VIA S. CIRO N. 23/A
PALERMO, A. RANDAZZO S.P.A., VIA M. STABILE N. 160
PALERMO, CARAFFA DARIO, P.ZA R. SETTIMO N. 9/10
PALERMO, GALLERIA DEL GIOCATTOLO, VIA NAPOLI N. 55
PALERMO, HOME COMPUTER, V.LE DELLE ALPI N. 50/C-E
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO IBLEO, VIA ROMA N.110/114
SIRACUSA, MELCHI, VIA M. BONANNO N. 19/A
SIRACUSA, TELSY, VIA S. OLIVIERI N. 35/T
TERMINI IMERESE, PA, CASCINO ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE N.24
VITTORIA, RG, FOTOVIDEO BELLA, VIA CAVOUR N. 340

SARDEGNA

ARZACHENA, CA, DEMURO MADDALENA SNC, VIA RUZZITTO N. 20
CAGLIARI, COMPUTER POINT SAS, VIA CAVARO N. 21 B C
NUORO, CEN, VIA S. EMILIANO N.51
OLBIA, SS, SKEMA ELETTRONICA SNC, VIA ACQUEDOTTO N. 31
ORISTANO, ERRE DI DANCARDIO SNC, VIA E CAMPANELLI N.15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.SO VICO N.37
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA N. 6
TORTOLI', NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO N.10

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DA UN GRANDE FILM
UN GRANDE VIDEOGAME.

ATARI®
VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono (02) 6134141- Telefax (02) 6194048
Per informazioni: HOT LINE (02) 6196462

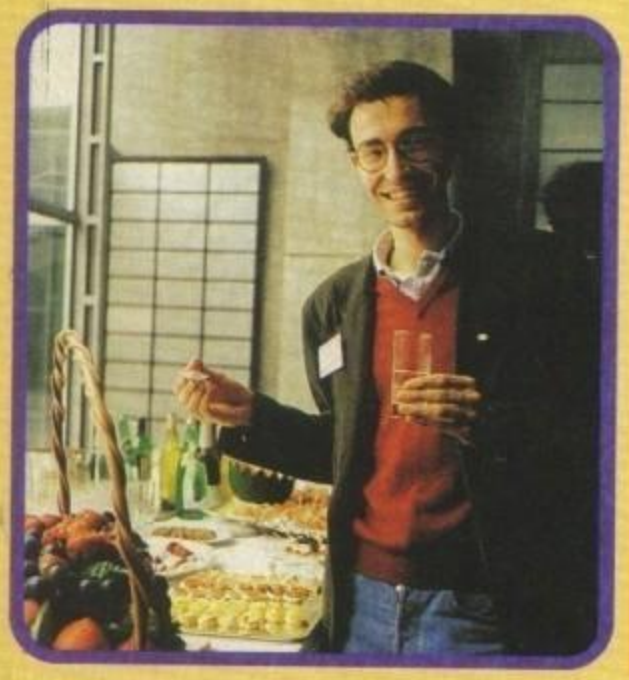
ESCLUSIVO GIOCO ATARI. DAL 15 SETTEMBRE NEI LYNX SHO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERAGENDO CON UN COMPACT DISK...

Di Max Reynaud



Mentre il resto della compagine caporedattoriale se la spassava allegramente in quel di Bologna, nel semestrale appuntamento "mondano" della CTO (del quale ci siamo occupati in precedenza), altre "gravi" incombenze (ok, lo ammetto, a volte veniamo viziati!) mi chiamavano nella capitale francese, dove si sarebbe tenuta la presentazione ufficiale del nuovo CD-I della Philips.

Come al solito, nonostante il viaggio sia durato solo due giorni, di cose da raccontare ce ne sarebbero veramente tante, ma cercherò di essere piuttosto conciso.

Le ultime parole famose... Il ritrovo era il 22 Giugno a Linate un'ora prima della partenza del volo AZ 326 delle 18.35, e già qui cominciamo male: il famoso pacchetto della Psygnosis a cui ho accennato nella recensione di Red Zone sul numero scorso, ha fatto la sua comparsa (salutata da ovazione piuttosto folcloristica) alle 13.35, considerate il tempo di sistemare gli articoli, quello di sognare uno straccio di pranzo mai consumato, di correre dalla grafica a Cinisello per l'impaginazione, quindi dal fotolitista a Brugherio, poi a casa per prendere al volo una giacchetta, lo spazzolino da denti e chiamare un taxi... Avrete già capito a che ora ho fatto la mia trionfale apparizione al gate d'imbarco, dove ad attendermi c'era l'Ing Rietman, il caro Stefano Giorgi e il resto del simpatico drappello (otto elementi in tutto).

Tralascio il volo d'andata, anche perché mi sono immediatamente abbioccato, svegliandomi solo quando l'hostess, su espressa richiesta dei vicini di business class (tsk, tsk, decisamente viziati), m'ha poggiato un bicchiere con succo d'arancia nelle fauci spalancate nel tentativo di placare quei terrificanti gorgheggi che ne fuoriuscivano... Arriviamo in albergo, giusto in tempo per vedere Van Basten sbagliare un rigore nella semifinale degli Europei, e quindi fuori a cena in un elegante ristorante francese. Per il dopo cena, dopo essermi a lungo documentato sulla vita notturna parigina, dirigiamo (messi a letto i "nonni" della compagnia) senza esitazione al Baines Douches, il locale più in voga ed esclusivo delle noti bravi libertine, peccato solo che sia talmente esclusivo da non farci nemmeno entrare... E qui ci sarebbe un lungo discorso da farsi, ma tutto sommato non mi sembra il luogo più adatto.

Mi addormento con MTV a massimo volume e mi sveglio, la mattina dopo, con un gran mal di testa, sul sottofondo di vociferanti e ripetute imprecazioni dei vicini di camera (comunque in una lingua a me non comprensibile). Colazione a razzo e quindi via alla volta della Grand Arche, uno spettacolare centro conferenze che trovate immortalato anche in una foto (copyright del Vecchio Faggio, temporaneamente passato alla concorrenza, o almeno così ci auguriamo). La struttura è veramente imponente, con una menzione particolare per gli ascensori esterni di vetro (per i quali qualche esaltato è perfino disposto a pagare 25 Franchi), io ho invano cercato le scale, ma non c'è stato verso... E in effetti il presentimento l'avevo avuto, pienamente verificatosi in prossimità dei tre quarti della patitissima ascesa, quando cioè, attorno agli ottanta metri dal suolo, mi sono reso conto di soffrire di vertigini (in compenso però qualche giapponese con telecamera avrà sicuramente documentato le smorfie tremolanti di uno strana figura molto alta ed emittente suoni di dubbia provenienza umana).

Arriviamo quindi in sala, che è stranamente in gran parte occupata da un tendone circolare bianco, che, con grande intuito, comprendo sagacemente essere un sipario per quello che c'era dietro (diciamo pure che la geniale scoperta è avvenuta mentre cercavo, senza dare troppo nell'occhio, un angolino dove vomitare tranquillamente... Postumi del viaggio in ascensore). Prima però passaggio obbligato in sala proiezioni dove si è tenuta la parte più saliente dell'intera conferenza stampa, il tutto con la partecipazione e interventi del "gotha" mondiale della dirigenza della Philips (tutti pezzi con cinque stellette sulle spalle e stipendioni megagalattici), supportate da esaurienti proiezioni, e domande conclusive.

Siamo quindi tornati nell'altra sala dove non c'era più il sipario e si potevano finalmente toccare con mano questi benedetti CD-I di cui, prima della fine dell'articolo (abbiate fede), riuscirò a dirvi qualche cosa. Ma le attrazioni non finivano certo qui: hostess sorridenti con cibarie e calici di spumante, e tavoloni imbanditi che ho affrontato con la rinomata tecnica del "contropiede in pressing": attaccare voracemente le tartine di salmone e caviale, stringere i tempi sugli assaggi casuali e quindi buttarsi a capofitto sui meravigliosi dolcetti, potendo così spazzare via tutti quelli con fragoloni da favola e amarene sottospirito (in netta minoranza rispetto ai pagiugoni tutti impannati) prima che la grossa concorrenza possa comprenderne la somma bontà. Si rischia l'indigenstione, ma l'abboffata è assicurata.

Conclusa quindi la presentazione si ridiscende (cosa comunque meno

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

traumatica della salita), per partire alla ricerca del pullmann che ci avrebbe condotto a Eurodisney... Caliamo un velo su quanto poi accaduto e ci ritroviamo sugli Champs Eliseys (che non ho la più pallida idea se si scrivano così) per uno breve, ma alquanto "salassante", shopping nei vari negozi. Da notare il mostruoso acquisto di compact disk, rivelatisi poi decisamente più cari che in Italia, anche se erano quasi tutti singoli ancora non troppo facili da reperire nel nostro paese.

Rientro lampo in albergo e quindi all'aereoporto, dove, imbucate le consuete centontrentaquattro cartoline (rigorosamente con indirizzi mezzi sbagliati o invertiti), ci imbarchiamo su di un Airbus dell'Air France. Nemmeno il tempo di decollare e già avevo ripreso ad emettere i consueti barriti russanti che mi assalgono durante ogni viaggio in aereo... Ricordo solo di aver aperto un occhio ad un certo punto e aver visto Stefano che mangiava un dolce verdastro dall'apparenza visibilmente tossica, che chiaramente non ho nemmeno preso in considerazione (volevate forse deturpare così barbaramente un palato ancora intriso di dolcettini ai fragoloni?). Il giorno dopo, in un trafiletto a piè di pagina di un famoso quotidiano a diffusione nazionale, si legge (ASSOLUTA VERITA'): trovato verme nel dessert dell'Air France sul volo Parigi-Milano, era quello di due ore prima, ma il pasto era il medesimo...

Ok, concluso qui il racconto (effettivamente non credo di essere stato troppo conciso, ma ormai ci dovreste essere abituati) torniamo rapidamente al nostro CD-I e cominciamo con lo spiegare la sigla che già da sola garantisce una prima interpretazione intuitiva: Compact Disk Interactive.

Come forse saprete la Philips è stata la prima a credere fermamente nella tecnologia del CD musicale, e così oggi, dopo anni di sviluppi e ricerche, è in grado di proporne una uova versione decisamente evoluta.

Prima di cominciare a parlare di tutte le possibili applicazioni, qualche precisazione introduttiva: tutti i comuni compact disk audio sono stereofonicamente compatibili, si tratta di un'estensione della macchina base e sarebbe assurdo che non lo fossero, le dimensioni dell'apparecchio non di discostano da quelle di un normale lettore, o comunque di un comune videoregistratore, i prezzi (ancora con attendibilità non garantita) si aggirano sul milione di lire.

Detto questo possiamo partire con i possibili utilizzi.

Il CD-I è sostanzialmente uno strumento di apprendimento, comunicazione e divertimento, vi si possono immagazzinare una vastissima quantità di immagini digitalizzate e registrare effetti sonori e parlato in presa diretta. Il risultato è spesso qualche cosa di assolutamente affascinante: potrete visitare le meraviglie della Firenze rinascimentale con una guida dell'epoca che ve ne illustrerà le opere, ammirare l'intera produzione pittorica di Van Gogh, ascoltare e osservare visivamente riprodotte le favole che vi raccontavano da piccini, a vantaggio di quelli che lo sono ancora, colorare orsacchiotti con i quali realizzare dei rudimentali cartoni animati, vivere le più entusiasmanti avventure spaziali del genere umano... Il tutto come se steste assistendo ad un documentario e con una vera voce ad intrattenervi (i prodotti nascono già in più lingue, ma saranno comunque previste traduzioni nel caso l'italiano non sia previsto); solo che questa volta sarete voi a gestire l'ordine degli eventi.

Passiamo quindi ad analizzare più da vicino quelle che sono le applicazioni in campo videoludico, aspetto quindi più inerente con la nostra rivista. Abbiamo avuto modo di vedere una nuova versione di Lords Of The Rising Sun, vecchio capolavoro Cinemaware uscito per Amiga tre annetti fa; da un punto di vista strutturale nessuna variante di rilievo, solo che è stato abbondantemente infarcito con scenette animate, dei veri e propri cortometraggi, nelle quali compaiono attori reali (travestiti da crudeli ninja o principessine in lacrime), che vi comunicheranno, a viva voce, le loro considerazioni del momento. Se volete un altro esempio vi posso citare il golf, che vi catapulterà nel bel mezzo di un ambiente digitalmente riprodotto: il tutto di un realismo di gran lunga superiore rispetto allo stesso Linx dell'Access, giusto per fare un esempio.

In Cyber Fight invece preparatevi ad affrontare il solito sparatutto in stile Operation Wolf, solo che questa volta lo farete interagendo con un vero e proprio cartone animato...

Sempre rimanendo in tema di videogiochi, ecco una notizia che non potrà non far scalpore: l'accordo ormai raggiunto con la Nintendo per la conversione dei suoi più grandi successi anche su CD-I, Mario compreso. Abbiamo potuto dare un'occhiata ad una versione non definitiva di Zelda, graficamente impressionante, anche se la strada per una buona giocabilità m'è parsa comunque ancora piuttosto lunga. Vedremo.

Quel che invece è sicuro è che le uscite di nuovi titoli sono destinate a crescere progressivamente nel tempo, che già esiste un buon parco programmi e che massicci investimenti a livello mondiale testimoniano un interesse non indifferente nei confronti dello sviluppo di tale macchina. A tale proposito ho anche una notizia in esclusiva da comunicarvi, anche la nostra Simulmondo si sta tempestivamente muovendo in questa direzione, con la conversione del suo ormai imminente 3D World Soccer anche su CD-I.

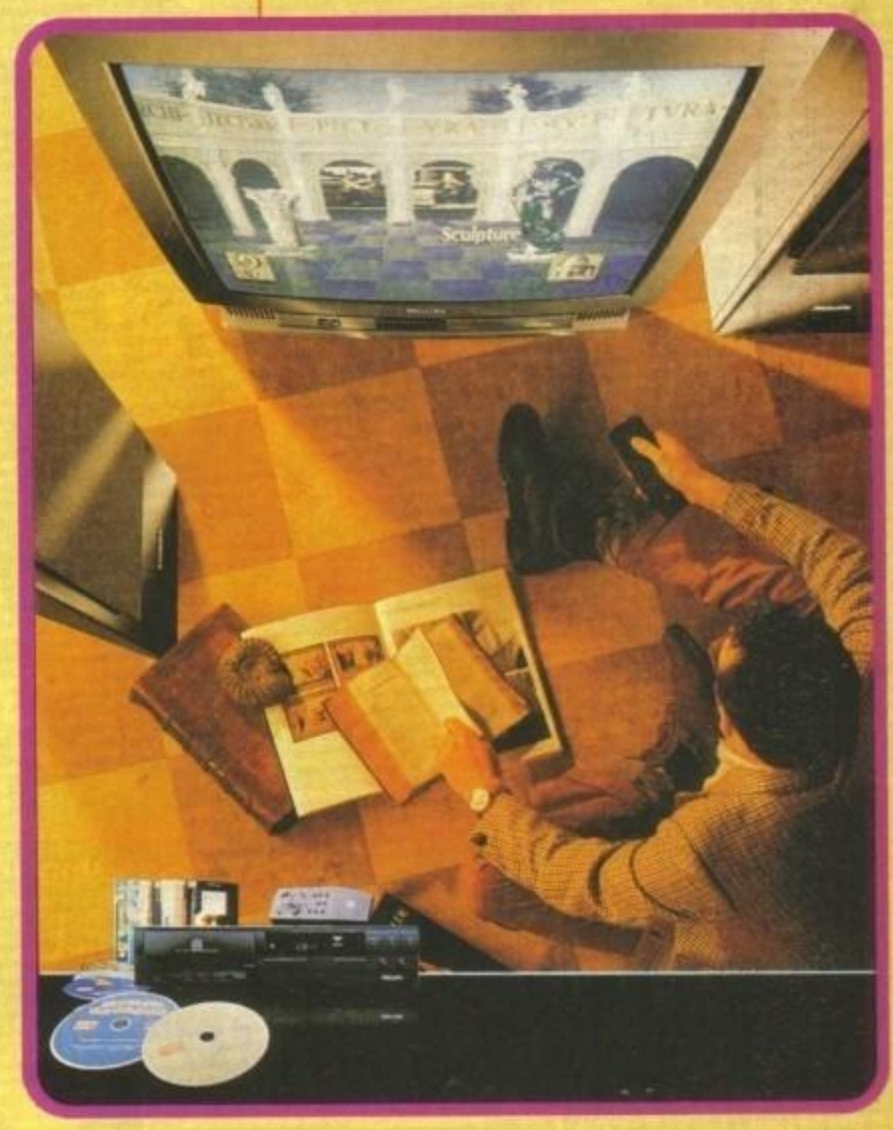
Chiusa qui un primo discorso, comunque destinato ad avere un seguito, state tranquilli, passiamo ad ulteriori applicazioni.

Innanzitutto quella fotografica. Frutto di una collaborazione con la Kodak, d'ora in poi sarà possibile sviluppare i vostri rullini su anche su CD e immortalare così le vostre pose su supporto digitale, garantendo in questo modo non solo immagini di qualità perfetta, e inalterate nel tempo, ma anche la possibilità di zoomare senza assolutamente perdere in definizione. Ho personalmente avuto modo di saggiarne la qualità e vi posso assicurare che è veramente strepitosa, sempre in tema fotografico anche un interessante programma che vi guida attraverso l'apprendimento dell'arte del fotografo. Insegnandovi tutti i trucchi del mestiere e mostrandovi in tempo reale quelli che sarebbero stati i risultati delle scatto in quelle condizioni di esposizione, luminosità, apertura del diaframma... Molto interessante.

Ulteriore utilizzo sarà quello prettamente video, grazie al full motion interamente digitale che da un punto di vista della definizione visiva e sonora non ha eguali. Come dimostrazione hanno pompato a massimo volume il video dei Bon Jovi di You Give Love A Bad Name, e vi posso assicurare che era come stare in prima fila ad un concerto.

Insomma, una nuova era si è ormai aperta, quelle dell'interattività casalinga e delle tecnologia digitale avanzata.

Chiudo l'articolo con la speranza di non avervi troppo annoiato troppo (suvvia svegliatevi!), ricordandovi che il lancio ufficiale per il mercato italiano è previsto per quest'autunno...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREMIERE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel: 06/7231811 - fax 06/7231812

Première è un'avventura platform con scorrimento multi-direzionale che si svolge attraverso 5 livelli che rappresentano altrettanti set cinematografici.

Qualcuno ha rubato le pellicole dalle mani del giovane addetto al montaggio, proprio la sera precedente la "prima" del film. Il tuo compito è quello di frugare i set cinematografici in cui si stanno girando film in bianco e nero, film di fantascienza, film horror, cartoni animati, film western e film fantasy, alla ricerca delle pellicole rubate.

Riuscirai a recuperare il film rubato in tempo per la "Prima"?

SCHERMATE DELLA VERSIONE AMIGA

CORE DESIGN LIMITED

DISPONIBILE PER COMMODORE AMIGA (1 MEGA)

http://www.oldgamesitalia.net/

A Ashbourne Road, Derby, DE3 3FS. Telephone (0

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

MAXI TRICKS

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

La calura di questo periodo ha reso particolarmente difficile anche il reperimento del materiale per i trucchi, si tratta in effetti di un'edizione un po' sottotono, lo ammetto, con pochi cheat degni di nota, una valanga di codici da dare i numeri e una soluzione comunque interessante come quella di Eternam.
Nel frattempo mi scuso, ringrazio e saluto i fedeli lettori Boris Bruno e Fabrizio Lussana, l'ordine non vige sovrano nella nostra redazione, si perde tutto, non si trova mai niente, gli smarrimenti, rapimenti, occultamenti sono all'ordine del giorno (è appena arrivata anche la soluzione di Heart of China, ma per il momento preferisco tenerla in sospeso). Adesso che ci penso è veramente un miracolo che riusciate a trovare ogni mese il numero puntualmente in edicola. Una citazione anche per Marco De David per la soluzione di Robocod, Marco di Velletri per quella di Bit In The Magic Castle, Gianluca Sacchetti, Vincenzo Spina, Paolo De Rossi per quella di Eye Of The Beholder II, Alessio Fossati per quella di Maniac Mansion e Manuele Martarelli per Myth. Ci vediamo dopo le vacanze, o per meglio dire ad Ottobre, con un'edizione più corposa...

BIG RUN

Non che questa sia una conversione che meriti parecchia attenzione, in ogni caso se volete ottenere crediti infinite dovete solo mettere il gioco in pausa e quindi muovere il joystick a sinistra, destra, basso, alto, alto, sinistra, basso e destra. A conferma del successo dell'operazione il bordo dello schermo dovrebbe flashare.

SHADOW WARRIORS

Conversione un po' vecchiotta, ma comunque di discreta fattura. Il trucco si aziona in modo un tantino scomodo, ma efficace: premete contemporaneamente CTRL, ESC, F2, HELP, V, C, J, ALT di destra, il 5 e l'ENTER del tastierino numerico e le due la chiusa parentesi. Anche in questo caso lo schermo dovrebbe lampeggiare e quindi con HELP si saltano i livelli, e con Q si ottiene l'invincibilità.

TOP WRESTLING

Ciro Pepe suggerisce durante ogni incontro di mettere il gioco in pausa e digitare CODELIVESTO. A questo punto con i tasti F1-F4 avrete la possibilità di alterare i valori dell'energia dei lottatori e con F9 d'immobilizzare l'avversario (potendolo controllare a piacimento con un joystick in porta 1).

ANOTHER WORLD

Visto che abbiamo già pubblicato la soluzione della versione Amiga, e che quella PC è leggermente diversa (almeno nella fase iniziale) ecco tutti i codici di quest'ultima gentilmente fornitici da Giampiero e Luigi De Domenico.

1) LDKD
2) HTDC
3) CLLD
4) LBKG
5) XDDJ
6) FXLC
7) KRFK
8) KLFB
9) DDRX
10) HRTB
11) BRTD
12) TFBB
13) TXHF
14) CKJL
15) LFCK

DEVIOUS DESIGN

Secondo me si tratta di un puzzle game dinamico veramente carino,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.190.000	1.550.000	2.150.000	2.460.000	3.250.000	4.925.000

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI +joystick

£ 670.000

AMIGA 600

£ 770.000

Drive esterno £ 140.000
Genlock a partire da £ 298.000
Digitatori
Espansioni di memoria
Tutto il software disponibile sul mercato

STAMPANTI: NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER, AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

se l'avete già messo da parte perché non provate a rispolverarlo e dare un'occhiata agli altri livelli?
Livello 1
Livello 2 PPFBGWLP
Livello 3 NPSSLNWS
Livello 4 GIWBOLAP
Livello 5 IYRAGNOE
Livello 6 TLFELNGT
Livello 7 NNSPFBBR
Livello 8 TNWLFEEN
Livello 9 YTMYWBPW
Livello 10
Livello 11 YYRNFISM
Livello 12 OIEIRPEN
Livello 13 YTAIBTLR
Livello 14 IOFTANON
Livello 15 GIBGIBWF
Livello 16 TYWTPRWO
Livello 17 IYRNPMLE
Livello 18 YYELOEIO
Livello 19 NNMPINRE
Livello 20

PUSHOVER

A giudicare dalle vostre lettere e telefonate si tratta sicuramente di uno dei titoli che maggiormente hanno calamitato la vostra attenzione quest'estate, anche qui in redazione è stato comunque molto programmato. I ringraziamenti del caso vanno a Mirko Marangon, Luana Villa a Acquarone Paolo.

01 - 00512
02 - 01536
03 - 01024
04 - 03072
05 - 03584
06 - 02560
07 - 02048
08 - 06144
09 - 06656
10 - 07680
11 - 07168
12 - 05122
13 - 05634
14 - 04610
15 - 04098
16 - 12290
17 - 12802
18 - 13826
19 - 13314
20 - 15362
21 - 15878
22 - 14854
23 - 14342
24 - 10246
25 - 10758
26 - 11782
27 - 11270
28 - 09222
29 - 09734
30 - 08718
31 - 08206
32 - 24592
33 - 25102
34 - 26126
35 - 25614
36 - 27662
37 - 28174
38 - 27150
39 - 26638
40 - 30734
41 - 31246
42 - 32270
43 - 31578
44 - 29726
45 - 30238
46 - 29214
47 - 28702
48 - 20510
49 - 21022
50 - 22046
51 - 21534
52 - 23582
53 - 24094
54 - 23070
55 - 22558
56 - 18494
57 - 19006
58 - 20030
59 - 19518
60 - 17470
61 - 17982
62 - 16958
63 - 16510
64 - 16511
65 - 17023
66 - 18047
67 - 17535
68 - 19583
69 - 20095
70 - 19071
71 - 18559
72 - 22655
73 - 23167
74 - 24191
75 - 23679
76 - 21631
77 - 22143
78 - 21247
79 - 20735
80 - 28927
81 - 29439
82 - 30463
83 - 29951
84 - 31999
85 - 32511
86 - 31487
87 - 30975
88 - 26879
89 - 27647
90 - 28671
91 - 28159
92 - 26111
93 - 26623
94 - 25599
95 - 25087
96 - 08703
97 - 09215
98 - 10239
99 - 09727
100 - 44543

POPULOUS II

Giochi di tale levatura vanno sicuramente giocati, come ha fatto Santina Donazzolo che ci ha inviato un cospicuo numero di passwords. Per ragioni di spazio non le pubblico tutte quante, limitandomi ad una per ogni livello divino di difficoltà. Colgo l'occasione per ringraziare ancehe Mirko Davi' e Marcello Pierobeni e ricordare che esistono alcune password che dovrebbero garantire energia infinita, provate con:
ADKIWCKBCNZETIWX
oppure ADKIUCKBZNZEFIWX.

EPIMETHEUS	Livello 31 SOERAB
PAN	Livello 57 NETTAK
PROMETHEUS	Livello 89 TIADAG
PERSEPHONE	Livello 112 PEUGAC
ASCLEPIUS	Livello 151 SILDAD
DIONYSUS	Livello 161 MONEAC
HERMES	Livello 207 LEHEAK
IAPETUS	Livello 234 ALAAAK
NIKE	Livello 279 SIABAB
DEMETER	Livello 320 DONEAG
HEBE	Livello 339 NETIAC
EILETHYA	Livello 377 NEPIAB
METI	Livello 400 QUABAC
APHRODITE	Livello 417 MOLLAK
EOS	Livello 473 TIALAF
SELENE	Livello 504 PIATAK
HELIOUS	Livello 526 UGSOAG
STYX	Livello 563 TIMEAD
HYPERION	Livello 578 LOLOAF
ARTEMIS	Livello 619 UNTIAD
ATHENA	Livello 650 UMSIAC
APOLLO	Livello 700 INCCAK
HEPHAESTUS	Livello 715 EMEMAT
ARES	Livello 737 MOLOAB
URANUS	Livello 791 SIALAF
GAEA	Livello 820 EGHOAT
OCEANUS	Livello 840 OPITAF
HESTIA	Livello 884 EGADAC
HERA	Livello 896 DOLOAF
POSEIDON	Livello 929 MOAKAB
HADES	Livello 979 NEHOAD
ZEUS	Livello 999 WOITAB

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD
10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD
10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 340.000

KICKSTART 1.3 SU ROM
L. 59.000

NOVITA'
VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 490.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 739.000

CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.790.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

L. 690.000

SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

MODULI SIMM DA 1MB PER PC SUPEROFFERTA

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE
GAMEBOY
GAME GEAR
SUPERFAMICOM
LINX
MEGA CD
GIOCHI
ACCESSORI
ALIMENTATORI
CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APERTURA NUOVO CENTRO CONSOLLE

- Sega Megadrive L. 280.000
- Super Famicon L. 390.000
- Neo Geo L. 600.000
- Game Gear L. 290.000

STAMPANTI

- Epson Lx-400 b/n L. 350.000
- Star LC - 20 b/n L. 350.000
- Star LC - 200 colori L. 480.000
- Star LC - 24 - 20 b/n L. 550.000
- Kodak - 330 inkjet color L. 1.200.000
- Star LC - 200 colori L. 800.000
- C. Itoh Laser L. 1.550.000

RED e BLACK computer

via Montesabotino 1/E Tel. 059/651691
41012 CARPI (MO) Fax. 059/651692

Omaggi da Sballo

ECCEZZIONALE
PER BANCOLOTTO
E AMANTI
GIOCO LOTTO
SI AVVERTE CHE ABBIAMO
IN ESCLUSIVA
STUPENDO PROGRAMMA
NOSTRADAMUS

SETTORE PERSONAL COMPUTER AMSTRAD - IBM - COMPATIBILI

- AT 286/16 MHz L. 1.140.000
- AT 386/20 MHz L. 1.600.000
- AT 386/25 MHz L. 1.700.000
- AT 386/33 MHz L. 1.800.000
- AT 486/33 MHz L.2.400.000

SETTORE COMMODORE

- AMIGA 600 HD L. 1.050.000
- AMIGA 600 L. 790.000
- AMIGA 500 plus L. 690.000
- AMIGA 2000 L. 1.350.000
- AMIGA 3000 L. 4.150.000
- CDTV multimedia L. 1.100.000
- CDTV X A 500 L. 790.000
- DRIVE PER AMIGA L. 150.000
- ESPANSIONE 1 Mb L. 180.000
- MONITOR 1084/S L. 480.000
- HD GVP 52 Mb L. 1.100.000
- HD GVP 105 Mb L. 1.500.000
- ESPANS. 1 MB A 600 L. 199.000

- Note Book portatile 386/20 MHz HD 40 Mb L. 2.900.000
- Alt 286/16 MHz HD 20 Mb L. 1.990.000
- Portatile colore 386/20 MHz HD 120 Mb L. 8.900.000
- Palmare Memorex L. 980.000
- Monitor - TRL - Multisinc VGA 14'' L. 700.000
- Monitor - TRL - VGA 14'' L. 600.000
- Monitor - TRL - VGA 19'' L. 1.550.000

Vasto assortimento di programmi per
AMIGA - PC
C 64 - CDTV

FAX BROTHER L. 800.000

Telefoni cellulari BRONDI ultimo uscito L. 1.500.000

PC EMULATOR L. 750.000
GVP per AMIGA 500

CONSEGNA IL COUPON SCONTO 20% SOFTWARE

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320×200
Genlock roctec
Genlock Vhs Electronic design
Genlock S-Vhs Electronic design
Hand scanner Golden Image 400 dpi, 32 toni
Interfaccia midi amatoriale per Amiga
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16 mhz + 512 Kb
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000
Drive esterno passante con interruttore
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3
Deviatore mouse/joystick
Boot dfl (per selezionare boot di partenza)
Interfaccia 4 giocatori
Action replay III A500 - A2000
Scheda antiflicker A2000 Commodore
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron

TELEFONARE

Greit Valley Production

ESpansione 0/8 mb per A2000
Hard card + 52Mb Quantum A500
Hard card + 52Mb Quantum A2000
Hard card + 120 Mb Quantun A2000
Hard card + 240 Mb A2000/500
Hd Syquest 44 Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 44 Mb per syquest
Hd Syquest 88 Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 88 Mb per syquest
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25 mhz 1mb
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 40 mhz 4mb
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 50 mhz 4mb
Accelleratrice 68040 A3000
Impact Vision 24 A3000/2000 PAL, Genlock, Video pip
Frame grabber 1/25 secondo, Antiflicker, 16.000.000 color
software a corredo: Macropaint, Caligari pro.,Scala
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz (esterna Hd)
Digitalizzatore audio Sound 8 bit

TELEFONARE

NOVITÀ AMIGA

Mach II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
Speedy 68000 16Mhz A500/2000
Hurricane 68000 25 mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Hurricane 68030 50 mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Vxl 30 68030 25 Mhz a500/2000 possibile istallazione 6888
Vxl 30 68030 25 Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Mercury 68040 4Mb espandibili 32 mb Amiga 2000/3000
Scheda grafica Colormaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
Scheda grafica Colormaster 24 bit 16000000 colori A500/2000
Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

TELEFONARE

GVP POINT

RIVENDITORE AUTORIZZATO

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SITEMI TOTOCALCIO / TOTIP / ENALOTTO
LOTTO / TRIS SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DA QUI ALL'ETERNITA'...

Visto il grande successo ottenuto dalla versione PC, siamo ancora in attesa di quella Amiga, e grazie alla collaborazione del tempestivo Antonio Rubini, ecco a voi la soluzione di ETERNAM.
Prima di partire con la soluzione penso sia meglio fornirvi qualche piccolo consiglio generale: cercate, se possibile, di evitare i combattimenti, non hanno grande importanza ai fini del gioco e spesso servono solo a far calare la vostra energia, inoltre cercate di non colpire i personaggi del gioco, infatti in questo caso vi attaccheranno e sarete costretti ad eliminarli; è ovviamente fondamentale, inoltre, salvare spesso la posizione e non scordate che nel gioco stesso ci sono personaggi (o altro) che vi daranno informazioni preziose (arcane o palesi, gratuite o dietro compenso) su ciò che dovrete fare per risolvere la vostra avventura.
Cercate comunque di non essere troppo frettolosi e prendete solo un piccolo suggerimento alla volta, mentre da parte nostra abbiamo omesso di darvi indicazioni dettagliate sulle direzioni da prendere nelle fasi in soggettiva lasciandovi così almeno il gusto dell'esplorazione. Buon Viaggio.

ISOLA DI CODAS - MEDIOEVO

Curiosamente quest'isola viene chiamata anche Gomitus ed è quella dove potete incontrare il maggior numero di personaggi, sarà bene interrogarli tutti visto che siete ancora all'inizio dell'avventura e non sapete ancora niente su Eternam e la missione che vi aspetta.
Capirete ben presto che il vostro primo compito sarà quello di superare le terribili prove del castello, entrate per ciò nell'edificio e mettetevi subito alla ricerca di oggetti utili alla riuscita della vostra missione, nella prima stanza a sinistra troverete delle caramelle (incontrerete anche un capo delle guardie piuttosto nervosetto e uno strano tipo innamorato di una statua!), mentre nella prima a destra potrete raccogliere un fiammifero, proseguite fino a superare l'arco in fondo (occhio al treno, eh,eh!) e infilate la porta a sinistra fino al dormitorio delle guardie dove potrete impossessarvi di un paio di occhiali a raggi infrarossi, date poi la caramella alla guardia che vi ostacola il passaggio e potrete finalmente raggiungere il Duca Teofilo, che vi parlerà delle famose prove, dopodiché andate a sinistra, lasciate perdere lo scrivano balbuziente e prendete la fotocamera (in un castello!) che si trova nel ripostiglio, poi andate a destra fino a giungere presso delle scale, salite e recatevi nella stanza del figlio del Duca (uscita verso il basso) dove prenderete dei veli di cipolla.
Ora siete pronti per affrontare le prove : attraversate la porta vicino alle scale e preparatevi al peggio! Utilizzate i veli di cipolla sullo sguardo di fuoco e lasciatevi bagnare due volte (una per occhio) dalle lacrime, andate verso la porta e attraversate velocemente la stanza di fuoco (sarete protetti dall'acqua che avete addosso), giunti nella terza stanza fate pochi passi e poi dirigetevi verso il basso, quindi gridate tanto da far cadere la trave in alto che potete ora utilizzare per impedire alla botola di aprirsi, nella nuova stanza non c'è niente (solo una trappola per i curiosi), perciò proseguite tranquillamente verso l'alto, lasciate perdere il mostro e entrate nella nuova stanza, qui fermatevi sulla porta, usate gli occhiali per scoprire un passaggio obbligato, seguitelo attentamente per poter uscire interi, nella stanza successiva ci sono solo due leve, azionate quella a sinistra e uscite, a quanto pare il cammino sembra ora bloccato da una montagna di mobili, ma i mobili non sono fatti di legno? Prendete tranquillamente il vostro fiammifero e incenerite gli ostacoli, ormai avete finito, entrate nell'ultima stanza e posizionatevi sopra la piattaforma che vi riporterà nel salone, prendete ora il mazzo di chiavi alla vostra sinistra e andate dal Duca, il quale si complimenterà con voi e vi parlerà di Eternam e dei problemi che vi sono sorti, vi incaricherà di ristabilire i contatti fra le varie isole e vi farà dono di un'arma micidiale. Tornate dunque dal capo delle guardie e consegnategli le chiavi, per ringraziarvi vi rivelerà l'esistenza di un passaggio segreto che vi consente di raggiungere gli appartamenti del Duca passando per quelli del figlio, andateci e scoprirete che il Duca non vi aveva detto tutto: troverete infatti una lettera che testimonia il rapimento di suo figlio, raggiungete Teofilo (vi basterà andare verso l'alto) e questo vi darà 30 GP per la vostra missione (il bello è che ve li darà ogni volta che entrate nella sua stanza!).
A questo punto potete anche lasciare il castello e mettetevi alla ricerca di un modo per lasciare l'isola interrogando tutti i personaggi in proposito, soprattutto il frate Francescus, il quale vi consiglierà di recarvi al tempio di Twin Roses, andateci e parlate prima con la donna, chiedetele se potete fare qualcosa per lei e riceverete una lettera da consegnare a sua figlia Marianna, quindi andate nella stanza in fondo (parlare con l'inquisitore non è fondamentale) e dite all'uomo che vi manda Francescus, questi, che all'inizio era restio, vi rivelerà allora il sistema per lasciare Codas. A questo punto non vi resta altro che trovare il guado e recarvi verso la prossima isola.

ISOLA DI DORSALIS - RIVOLUZIONE FRANCESE

Qui è meglio evitare i dialoghi con le persone che incontrate lungo la strada, sono praticamente tutti ladri e potreste ritrovarvi a corto di soldi senza neanche accorgervene, parlate perciò solo con i personaggi all'interno delle case, soprattutto Marianna (che per ringraziarvi della lettera di sua madre vi regalerà una coccarda) e la donna che abita vicino alla città, la quale vi darà preziose informazioni, ma solo se avete la coccarda dei rivoluzionari e non molestate il suo gatto. Dopodiché recatevi pure a Mezzacittà.
All'inizio incontrerete un pescatore, parlategli se volete, ma non è necessario, invece potreste comprare una bussola dal venditore ambulante, vi potrebbe essere utile nelle fasi in soggettiva. Andate poi verso sinistra nella dimora del barone di Altacittà, parlate con il pianista (chiedetegli ciò che volete) e poi cercate il barone, questi vi affiderà un incarico delicato in cambio di un permesso per lasciare l'isola, accettate e entrate nella stanza della baronessa, senza farvi vedere nascondetevi dietro il paravento e azionate la fotocamera. Uscendo noterete che la figlia del barone è scomparsa, parlate col pianista e scoprirete che è stata rapita, recatevi comunque dal padre per consegnargli le prove che vi aveva chiesto e otterrete il permesso (purtroppo per lasciare l'isola avete bisogno anche di quello del barone di Bassacittà), recatevi intanto verso la piazza principale dove c'è una particolare attrazione, chiedete di partecipare, e quando siete sul ring usate il coltellino che vi aveva dato il duca Teofilo, in questo modo vi assicurerete la vittoria e un GP (non fa mai male), ora recatevi dal barone di Bassacittà, ma appena mettete piede nel suo giardino venite catturati dalle guardie e sbattuti in cella. Qui sentirete delle voci di ragazzini che vengono dall'esterno, parlate usando sempre la seconda frase e riuscirete a ottenere le giuste informazioni per non perdere la testa. Ora avete libero accesso alla villa del barone di Bassacittà, chiedetegli il permesso e lui ve lo concederà senza alcun problema. Andate nel vicolo che scende dalla piazza e raccogliete le racchette, proseguite quindi verso il molo ed entrate nella taverna, chiedete al barista qualcosa di forte e fategli capire che ne siete interessato, lui vi farà parlare con un altro tizio che vi chiederà se desiderate alcool di contrabbando, rispondete affermativamente e otterrete libero accesso al retrobottega dove si trova il contrabbandiere, per ora non

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO • Tel. 035/248.623
ATARI
COMPATIBILI IBM
AMIGA
GAME BOY™
SEGA
LYNX
Nintendo
NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

avete molto da chiedergli perciò tornate al molo e parlate con il traghettatore, il quale, dopo aver esaminato i vostri permessi, vi potrà portare nella prossima isola.

ISOLA DI VENTRUS - FUTURO

Per poter avere libero accesso all'isola dovrete prima superare un piccolo test costituito da venti domande, è abbastanza difficile che riusciate a superare l'esame ed assai probabile che veniate rispediti su Dorsalis, in questo caso non scoraggiatevi, invece di ritentare il test un centinaio di volte vi sarà sufficiente recarvi dal contrabbandiere per ottenere la carta che dà libero accesso all'isola di Ventrus (chiedetegli qualcosa di molto particolare). Una volta arrivati alla città del commendatore recatevi verso destra e prendete la carta che si trova sopra il computer, invece di proseguire verso l'ascensore (come sembrerebbe più logico) vi conviene tornare indietro e uscire. Recatevi presso la porta spazio-temporale (quella col trampolino) per venire proiettati in un'altra epoca (e un altro luogo), parlate con l'astronauta (che poi sarebbe Neil Armstrong), e lui vi chiederà di cercare per lui una carta celeste per poter tornare a casa. Ora tornate pure alla città e prendete l'ascensore, scendete al sotterraneo (dopo tutto è l'unico livello al quale avete accesso) e parlate con l'unico tecnico che vi darà retta, che vi consegnerà una carta per avere accesso al primo livello, andateci ed esaminate gli appartamenti degli impiegati e troverete una carta per il terzo livello, qui incontrerete due programmatori della Infogrames che sono rimasti intrappolati nel gioco, parlate con loro e poi raccogliete la carta che troverete dopo aver salito una scala, questa vi dà accesso al quarto livello, dove troverete una buffa parodia dei personaggi di Star Trek. Lasciate stare il periscopio, serve solo a darvi ulteriori complicazioni, parlate invece con il capitano e chiedetegli come si fa a lasciare l'isola, lui vi parlerà del teletrasporto (lo chiamano teleportatore, ma dopotutto non è l'unico errore di traduzione) e vi consiglierà di chiedere la carta d'accesso alla sua segretaria, se volete potete anche chiedergli come raggiungere gli appartamenti del commendatore e lui vi darà la carta per accedervi, ma ciò non è fondamentale. Parlate con Sulo e chiedetegli come fare per ottenere una carta celeste, lui vi consiglierà di andare dal contrabbandiere di Dorsalis, andate poi da Spot e chiedetegli dove si trova il teletrasporto, apprendendo così che è stato spostato dal quinto livello ad un altro, ma la mente vulcanica non si ricorda quale. Andate poi dalla segretaria, ritirate la carta per il quinto livello e recatevici, qui dovrete attivare il teletrasporto (basterà entrare nella cabina), ma a questo livello si trova solo la console di comando, mentre il teletrasporto vero e proprio si trova al primo livello ed esattamente... nel bagno! Ricordate che il gabinetto in fondo vi porta (anzi vi teleporta) a Dorsalis, l'altro gabinetto vi conduce a Codas, mentre la doccia è l'unica via d'accesso per l'isola della Zampa. Andate a Dorsalis e prendete la carta celeste dal contrabbandiere come vi aveva consigliato Sulo, tornate quindi a Ventrus e consegnate la mappa ad Armstrong, in cambio riuscirete ad ottenere un passaggio per i due programmatori rimasti intrappolati nel gioco, cuccatevi la bandiera che è stata nel frattempo piantata dall'astronauta e tornate alla città per avvisare i programmatori. A questo punto siete pronti per una bella doccia...

ISOLA DELLA ZAMPA - ANTICO EGITTO

Qui ci sono vari personaggi con cui parlare, ma l'unica ad esservi utile è la concubina (che cosa state pensando?), chiedetele perché gira sola per il deserto e lei vi parlerà del faraone, della sua piramide e di come superare uno degli innumerevoli ostacoli. Recatevi pure nel funesto edificio e preparatevi ad affrontare le diaboliche trappole del faraone. Appena entrati noterete sulla parete di fronte a voi uno strano riquadro, avvicinatevi e tenete bene a mente ciò che appare perché sarà la chiave per la vostra riuscita. Se andate a destra potete raccogliere una pietra di Rosetta (un panino troppo stagionato?), ma non è molto importante. A sinistra invece incontrerete un genio, alla sua domanda rispondete che volete solo aprire la porta di fronte a voi (ma se volete gustarvi una simpatica scenetta dategli l'altra risposta) e avviatevi verso la nuova stanza. Attenzione! In questa stanza dovete effettuare un percorso obbligato per poter raggiungere l'uscita, ricordatevi solo che dovete toccare tutte le piastrelle contrassegnate con un simbolo (se proprio non avete voglia di provare una decina di volte ecco il percorso, partendo dalla casella iniziale : E-N-W-W-S-W-W-N-E-N-E-E-E-E-S-S-N-N-N-W-W-W-N). Ora andate a sinistra (a destra c'è una trappola insormontabile) e arriverete in una stanza (che per comodità chiameremo "stanza del sole") con una grande scalinata ed enormi affreschi, proseguite fino alla successiva locazione e qui raccogliete lo scettro sul muro, usate quest'oggetto sul personaggio che regge la coppa, facendogliela cadere; bevete dunque, come vi aveva consigliato la concubina e attraversate la porta così apertasi. Percorrete ora tutte le stanze (senza curarvi della statua e dell'ape) e giungete in quella con i serpenti, blastate tutte le bestiole (eliminate prima quelli più grossi) e mettetevi di fronte allo specchio, parlategli (?) e lo farete cadere, raccogliete tutti i frantumi e uscite verso il basso. Ora andate a sinistra prendete solo la statua gialla e quella arancione, poi andate ancor a sinistra e vi ritroverete intrappolati con dei simpatici (bleah!) ragnoni, sterminateli e poi impossessatevi della statua blu. Andate tutto a destra e poi in alto. In questa stanza c'è una bella trappola per voi, ma con un po' d'astuzia potete girarla a vostro favore : prendete il grosso pezzo di vetro dal vostro inventario e usatelo sulla X (attenzione a non andarci vicino!), quando vedrete che il pezzo è stato posizionato allontanatevi e aspettate che il grosso masso faccia il suo lavoro, quindi raccogliete i pezzi stando attenti a non avvicinarvi troppo. Ora andate in basso fino a giungere all'ingresso della tomba e entrate, poi andate due volte in basso (non è necessario affrontare i vari nemici) e due volte a sinistra, raccogliete il coltello e usatelo sulla coppa lì vicino, poi andate a destra e su per due volte. Ricordate il riquadro che avete visto all'entrata della piramide? Bene ora disponete le statue secondo l'ordine indicato (e cioè gialla in alto, arancione a
sinistra e blu a destra), fatto ciò uscite verso l'alto e tornate nella "stanza del sole", qui posizionate un pezzo di specchio sulla roccia sotto il sole, dal quale partirà un raggio che verrà riflesso dallo specchio. Seguite il raggio ed usate un pezzo di specchio ogni volta che si interrompe, se tutto è stato fatto nel modo giusto dovrete essere riusciti a dirigerlo verso le tre statue che avete posizionato prima, quindi mettetevi al centro del triangolo così formato ed usate le racchette. A questo punto vi troverete a tu per tu con la sfinge, alle sue domande usate le risposte 3-3-1 e avrete libero accesso al sarcofago del faraone, al cui interno troverete un bastone di riduzione, usatelo per uscire dalla piramide e tornate al teletrasportatore.
Da qui raggiungete Codas e tornate nel castello del duca Teofilo per impossessarvi della nave che avevate visto nella stanza di suo figlio, usate su di essa il bastone di riduzione per potervela portare comodamente in tasca e tornate sull'isola di Ventrus. Raggiungete ora la stazione di pompaggio e mettete la nave in acqua, quindi usate nuovamente il bastone di riduzione per riportarla alla sua grandezza naturale e andate pure verso nuovi lidi...

ISOLA DI SPALLUS - LA TANA DEI DRAGOONS

Per prima cosa recatevi alla capanna del vecchio saggio (l'unico umano sull'isola, oltre naturalmente a voi e ai due ostaggi) e chiedetegli informazioni, lui vi consiglierà di trovarvi un alleato, e più precisamente il vecchio docente dragoon, licenziato perché troppo intelligente. Recatevi pure da lui, ma sarà piuttosto restio ad aiutarvi perché aspetta "l'eletto", l'unico in grado di tenere decine di stelle nelle sue mani; fategli capire che l'eletto siete voi mostrandogli la bandiera americana (50 stelle in una sola mano!) e ve lo farete amico, ma per farlo collaborare dovrete prima recuperare il suo telecomando (eh! La TV...). Lasciate completamente perdere la casa del maestro di spada (maestro di spada? Uhm! Questo mi ricorda qualcosa) e recatevi nella tana dei Dragoons, appena entrati dirigetevi a destra (non vi dico niente sulle str...anezze che incontrerete per non rovinarvi la sorpresa) fino alla stanza dell'alchimista (non è necessario parlare con lui, ma se lo fate credete tutto il contrario di ciò che vi dice) e prendete il telecomando, che riporterete diligentemente all'ex docente, il quale vi darà in cambio una potente arma per sconfiggere il principe Odonai III. A questo punto non avete più niente da fare fuori (a proposito, evitate di parlare con i dragoon, è solo una perdita di tempo), perciò vi conviene tornare nella tana. Qui andate pure dove volete, verrete comunque catturati e condannati a morte (ma allora è un vizio!), quando vi verrà chiesto il vostro ultimo desiderio scegliete la prima opzione e verrete portati nell'arem privato del principe, dove potrete parlare con Bambola, la figlia del barone di Altacittà. Lei vi darà preziose informazioni e vi rivelerà che esiste un fungo che rende invisibili, purtroppo non si ricorda quale sia; no problemo, prendete pure il fungo verde e usatelo, dirigetevi in basso e poi a destra e imboscatevi il diamante, quindi tornate nell'arem e poi tutto a destra, da qui sempre avanti e poi ancora in fondo a destra, dove raccoglierete l'osso e le bocce. Andate a sinistra fino allo specchio e usate su di esso il diamante per aprirvi un varco, ora state bene attenti a dove mettete i piedi e tenete a portata di mano l'osso, che userete per rintuzzare l'attacco del mostro (poliforme e mangiauomini), quindi utilizzate l'uscita in fondo. Recatevi a destra e cercate, se possibile, di evitare i dragoon, senza perdere tempo (e energia) a combattere, arrivati presso le celle, parlate con Vincenzo (il figlio del Duca) e poi usate le bocce nella cella vuota per liberarlo, lui vi regalerà uno zufolo e si incaricherà della liberazione di Bambola. Usate lo zufolo nella sala del trono (quella con il grande serpente) per aprirvi l'accesso agli appartamenti del principe, parlate con lui e cercate di interessarlo dicendogli che avete qualcosa da offrirgli, quando vi chiederà di cosa si tratta, ditegli che è una specie di potere magico (per giungere a questo risultato non esiste una scelta precisa delle frasi, ricordatevi solo che è un tipo assetato di potere), approfittate quindi della sua esitazione per accopparlo e prendetevi la sua chiave. Tornate nella sala del trono e aspettate che quest'ultimo sia tornato al suo posto, quindi usate la chiave per scendere nei sotterranei. Giunti alla vasca degli squali usate la leva davanti a voi per sfamare i pesciolini (sarà necessario farlo due volte) e quando la macchia di sangue comincia a ritirarsi attraversate velocemente la vasca e uscite. Arrivati al cratere toccate la pietra che si trova a destra passando da sotto (cioè la parte che si trova in basso sullo schermo) per raffreddare i bollenti spiriti di chi si trova sotto, quindi toccatela nuovamente (sta volta dall'alto) e poi calatevi nel cratere. Muovetevi verso quella specie di idolo e usate il passaggio che così vi si rivelerà, affacciatevi alla finestra e ammirate la distruzione dell'isola di Capit (da dove venivano tutti i vostri problemi). Ora godetevi pure il meritato riposo in attesa del già promesso seguito (speriamo solo che affidino la traduzione a qualche persona più competente), peccato solo che la sequenza finale non sia un gran che, ma dopo la delusione di Monkey 2 ci vuole ben altro per abbatterci...

LUKE

SOFTWARE ORIGINALE

AMIGA e P.C.
NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	640
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1.250	1.100	1.000

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L.13.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 38.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800 — 180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO.
L. 55.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR
MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
(0141) 436853

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

L'AMIGA COMPRALO DOVE VUOI PER ESPANDERLO VIENI DA NOI

PREZZI IMBATTIBILI
TELEFONARE!!!

- o Espansione di memoria: da 512 KB a 8MB
- o HD SCSI interni-esterni da 52MB a 420MB
- *o HD SCSI removibili* da 44MB a 88MB
- o Schede compatibilità AT286- 8 - 16MHz
- o Accelleratrici a 32Bit 68030-68040
- o Interfacce MIDI
- o Genlock
- o Digitalizzatori
- o Modem
- *o Stampanti* NEC-PANASONIC
- o Monitor NEC-HYUNDAI
- o Software Professionale DTV-DTP-MIDI

IN PIEMONTE PRESSO

HI-FI CLUB

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore

COLLEGNO (TO)
C.so FRANCIA 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

POINT POINT POINT POINT POINT POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARSENAL FC

THE COMPUTER GAME

By Cirrus Software

Lo stato dell'arte nei giochi di calcio!
I tuoi riflessi e le tue capacità manageriali saranno messe a dura prova in questa completa ed entusiasmante simulazione arcade/strategica!

Disponibile per Amiga ed Amiga Plus

Approvato ufficialmente dall'Arsenal FC

IN OMAGGIO un gadget UFFICIALE dell'ARSENAL

Caratteristiche:
Selezione dei giocatori in campo e volti digitalizzati degli stessi

Foto digitalizzate di Highbury e delle migliori azioni in campo

Campo in proporzioni reali ed azione di gioco velocissima (50Hz)

Opzione per due giocatori

Sostituzioni,ammonizioni,rigori,calci d'angolo ecc...

Commento della partita

Sezione manageriale con tutte le coppe europee, leghe,coppe minori ed il campionato mondiale dei club

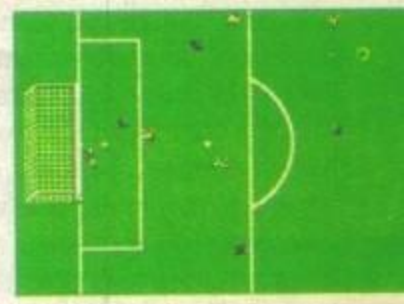
Database che può essere aggiornato con informazioni supplementari per futuri data disk.

Opzione di load/s

THALAMUS

EUROPE

SOFTEL
via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812



http://www.oldgamesitalia.net/

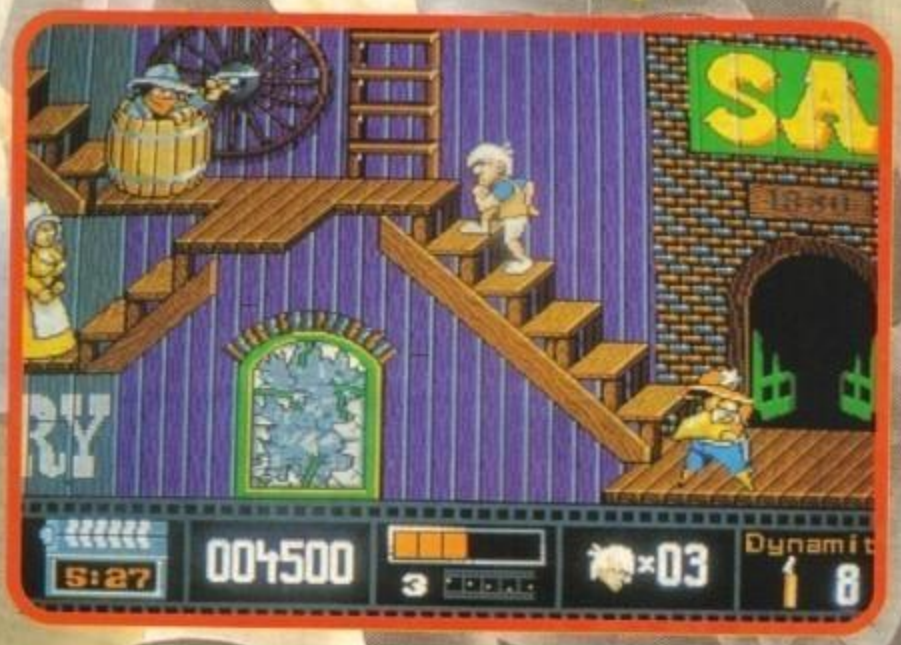
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE per Amiga L. 49.900

PREMIERE

Ve l'avevamo anticipato nella preview di due numeri fa: lo stile grafico di Heimdall sarebbe ritornato ben presto, visto che l'autore, Jerr O' Carroll, stava lavorando ad un altro gioco, un platform, stavolta. Bene, il platform è questo e si chiama Premiere.



GAMES machine

STAR PLAYER

Era una bella mattina estiva (lo so: è un modo beota di cominciare una recensione, ma non mi veniva niente di meglio) e mi ero svegliato abbastanza di buon umore nonostante da qualche giorno avessi perso il posto di aiuto-operatore ecologico. Ma il motivo (del buonumore, non del licenziamento) è semplice: avevo appena sognato di venire assunto in una famosa casa produttrice di Polliwood e di diventare il nuovo Riciard Ghir.

Il sogno, indubbiamente mi piacque molto e mi misi subito in viaggio per Polliwoood, la Mecca del Cinema.

Ma casualmente trovai una fila interminabile davanti allo sportello "aspiranti primattori", una un po' meno interminabile davanti a quello delle "aspiranti comparse", qualche chilometro soltanto in attesa a quello con scritto "parti di due secondi".

Ma la mia acutissima vista non si fece sfuggire un piccolo dettaglio: tra la calca si riusciva appena ad intravedere il cartello: "cercasi aiuto-aiuto-riavvolgi pizze senza troppe pretese". Non era certo quello che desideravo, ma la mia diabolica mente organizzò un piano geniale!

Fu così che decisi di farmi assumere ed ebbi libero accesso alla sala pizze per il primo giorno di lavoro. E misi in atto il mio piano: quello di capitare nel bel mezzo di un qualche film e farmi notare dal regista per le mie indiscusse doti recitative, oltre che per la mia prestanza fisica (allora, abbiamo detto: vista acutissima, mente diabolica, indiscusse doti recitative e prestanza fisica. Non male, il resto in seguito!).

Fu così che seppi che a pochi passi dal mio studio stavano girando un film western intitolato: "Il primo che spara è (quasi) sempre l'ultimo a crepare". Interpreti? Il mito del momento, Gion Uein nella parte del pistolero buono senza macchia e senza paura; gli altri, di fronte a lui scomparivano.

Che vi devo dire? L'idea di confrontarmi con un simile mito mi gasava non poco, così presi la bella decisione di entrare furtivamente nel camerino di Gion e di addormentarlo ben bene per qualche ora, tempo più che sufficiente per fare buona impressione sul regista.

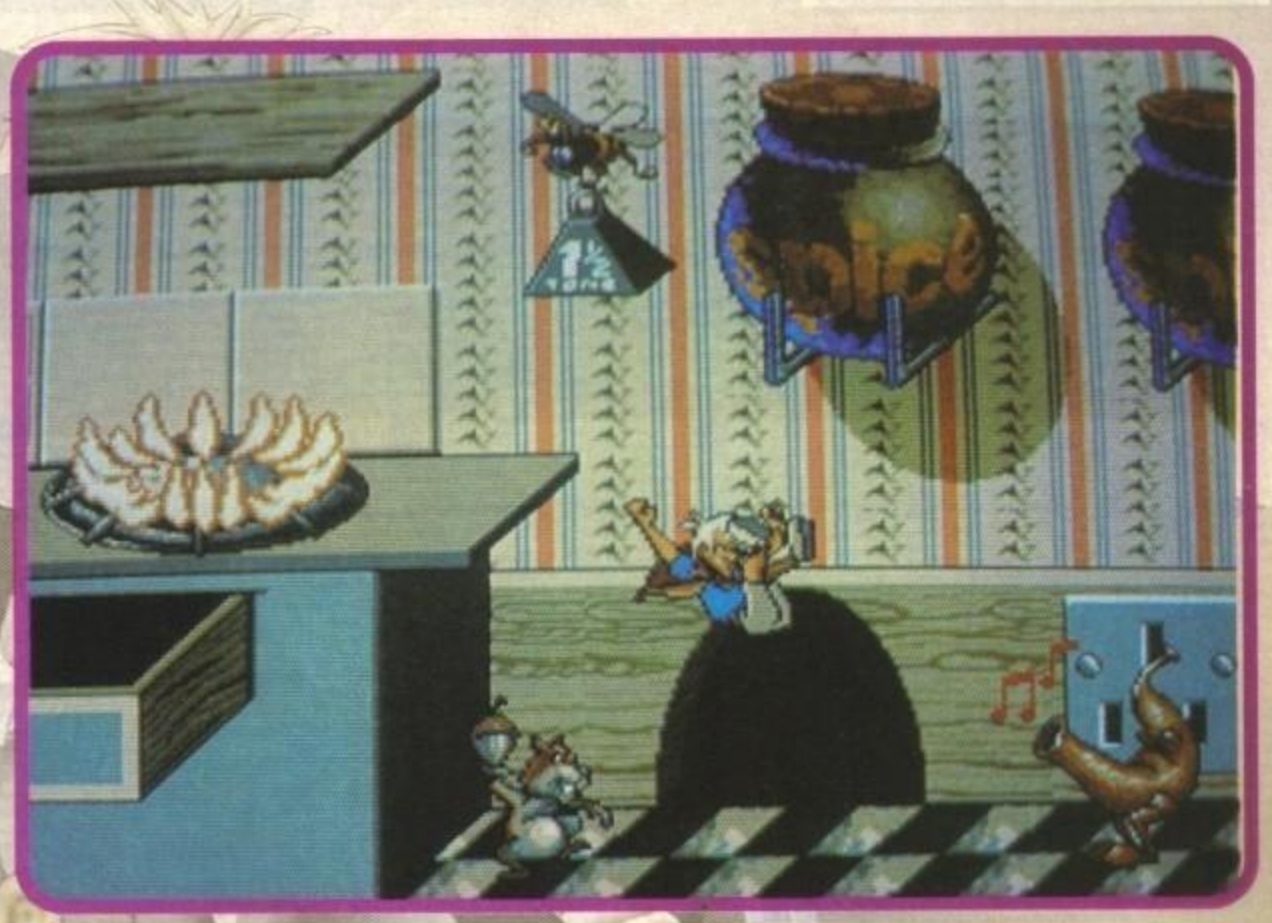
Ma non andò esattamente così: al ciak (nessuno mi aveva ancora riconosciuto, meno male) non seppi fare di meglio che inciampare nel cinturone e sparare inavvertivamente un colpo con la pistola che fischiò molto vicino all'orecchio destro del regista (che era uno della scuola dei veristi e come tale non avrebbe mai accettato di girare con proiettili a salve). Ben presto il regista si rese conto che non ero chi dovevo essere e si mise a gridare a squarciagola: "Aaalt, Stooop, cacciate quel deficienteee, e portate qui il vero Gion Ueinnn".

Non ebbi certo il tempo di stare a sentire il resto delle sue grida perché mi ero già defilato da un pezzo. E dopo un paio di chilometri abbondanti di corsa riuscii addirittura nel non indifferente exploit di togliermi i "colpevoli" abiti da

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

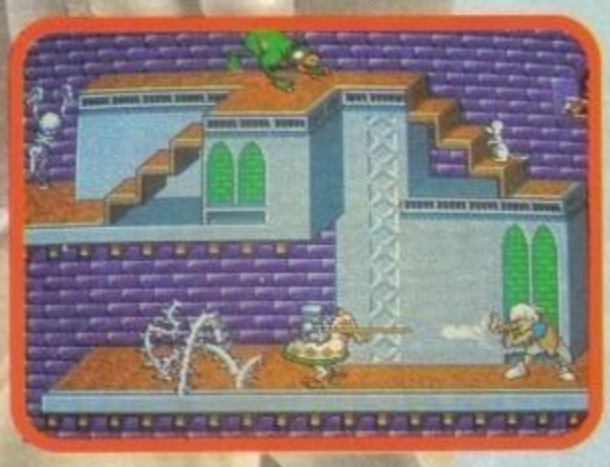
http://www.oldgamesitalia.net/

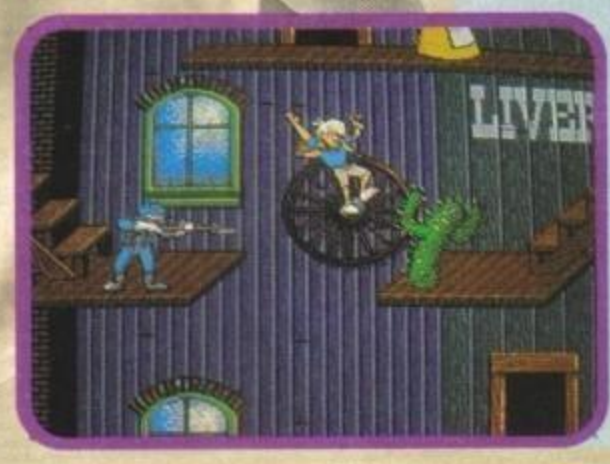


cowboy senza mai arrestare il passo.
Ma la foga mi giocò un brutto scherzo: attraversando di corsa un tendone mi ritrovai ben presto in una stanza quasi completamente buia piena di vapori fumiganti e, quel che è peggio, andai a sbattere contro un qualche culturista delle dimensioni di un armadio (almeno a giudicare dallo schianto). Stavo gia per mugugnare: "Scusi tanto, signore" (per quanto me lo potesse permettere la mascella dolorante), ma mi

rimasero le parole in bocca: un bagliore improvviso illumino la faccia dello sconosciuto essere. E vi riconobbi la tenebrosa fisionomia di Frankenstein! Fu così che cacciai un urlo disumano e con un disperato balzo all'indietro scappai alla cieca, per andare a finire contro un'altro corpo, stavolta meno robusto, ma sempre alto: si trattava di un repellente zombie verdastro dalla faccia cadaverica. Ancora una volta il panico s'impadronì di me e feci per darmela a gambe levate quando vidi alla mia destra il Frankenstein di prima, alla mia sinistra uno scheletro ghignante e subito dietro di me il conte Dracula coi canini ben in vista.
Era decisamente troppo per me: mi sentii venire meno e stavo per crollare a terra, quando il vampiro appena sopraggiunto mi prese per le braccia e udii una voce rimbombante traforare il silenzio della stanza: "Magnifico! Stupendo! Un'interpretazione superba! Mai visto niente di più realistico! Voglio quell'attore! Lo farò morire di spavento in tutti i miei prossimi film! Un'attore naturale come lui non l'ho proprio mai visto."
E così svenni, ma non per la paura: per la gioia.
E questo è quanto. Come? Non ci credete? E perché? Perché le trame dei videogiochi non possono finire bene? E' vero, avete ragione! In effetti la storia è tutta un'altra!
Infatti il protagonista del gioco non deve farsi scritturare per un film, ma salvare la pizza del film che stava montando nel suo studio dalle grinfie della concorrenza, che l'ha rubata per sabotare la "prima" (premiere, appunto) del film. E così dovrà attraversare sei set cinematografici diversi con un film in pieno svolgimento (un cartone animato, un film in bianco e nero, un western, un horror, un fantasy e un filmetto di serie B) disinnescando le trappole e difendendosi dai nemici con armi in stile col film in lavorazione. E, soprattutto, prima di passare da un set all'altro dovrà affrontare il megacattivo di fine livello. Come tutte le produzione Core sono comunque ancora una volta i particolari a fare la differenza, basti pensare al fotografo del livello western che vi paralizza con il suo flash, oppure all'animazione del messicano con sombrero, l'effetto sia visivo che sonoro dell'incontro con il bufalo, le musichette in tema con ogni livello, oppure la grande varietà delle sequenze di fine livello che richiedono mira e riflessi prontissima al termine di quello western oppure, in seguito, alle prese con una motrice della metropolitana. Sono cose che fanno la differenza. G.B.

Amiga





Lo stile grafico di Jeff O'Carroll si vede tutto: sprite da cartone animato di dimensioni non indifferenti, animati davvero bene (basta vedere il ciuffo svolazzante del protagonista quando cammina) e pieni di tocchi umoristici (come quando il nostro eroe si getta dalle scale rotolando su sé stesso, per non parla dell'apparizione nel ruolo di guest star di Chick Rock e Heimdall!). In più non si può non notare la discreta varietà sotto forma di sei livelli (peraltro anche piuttosto grossi) completamente diversi l'uno dall'altro per ambientazione, nemici e armi. E poi c'è un'interessante miglioria: praticamente tutti i platform visti finora sono piatti, cioè senza profondità. Non è il caso di Premiére, che vanta due livelli di profondità che significano in molti casi una via di fuga da certe scomode situazioni. Volendo fare paragoni con altri prodotti del genere non mi viene proprio un nome in mente. La Core stessa vorrebbe paragonare gli enigmi del gioco (dapprima elementari, poi più impegnativi) a quelli di Prince of Persia e per me può anche farlo. Se non altro i combattimenti qua sono molto più divertenti e più vari. Certo: non possiamo attribuire al gioco una miriade di bonus nascosti perché non mi sembra proprio che ci siano, ma del resto, trattandosi di un platform di azione con mostroni di fine livello decisamente caratteristici, si chiuse ben volentieri un occhio.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	90%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

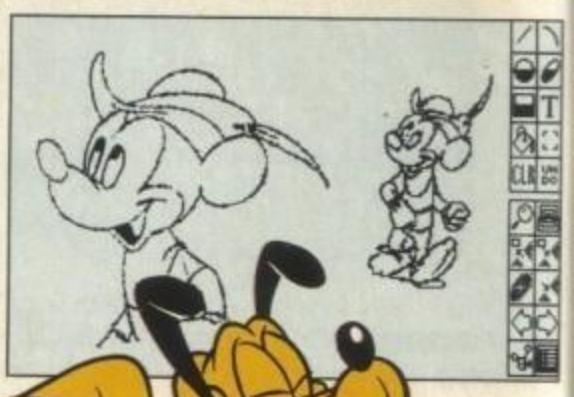
http://www.oldgamesitalia.net/

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

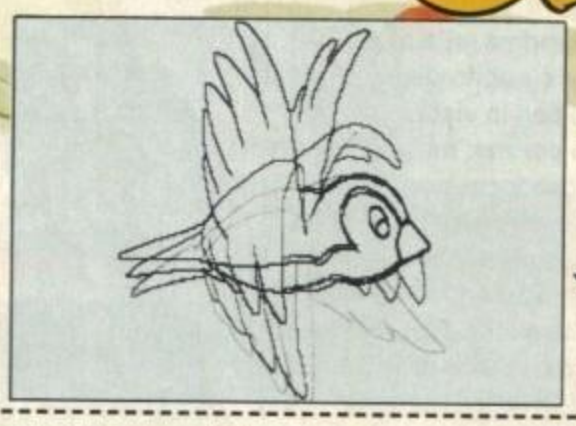
The DISNEY ANIMATION s·t·u·d·i·o

Il software "The Animation Studio" vi permette di creare i vostri disegni animati personali, utilizzando tutte le caratteristiche tecniche di animazione degli studi DISNEY. Con l'effetto "carta velina" potete vedere in trasparenza più disegni sovvrapposti; inoltre avete la possibilità di disporre le immagini nell'ordine voluto e controllarne la durata di apparizione. Potete anche applicare ai vostri disegni la tecnica dello "squash & stretch" (schiacciamento e distensione) e imparare facilmente ad eseguire animazioni dal movimento fluido e continuo. Per colorare i vostri disegni animati vi è la gamma di colori offerti dalle schede grafiche VGA, MCGA, EGA, CGA e Tandy. Grazie alla biblioteca degli effetti sonori potete infine dare il tocco finale ai vostri disegni animati... Il programma "THE ANIMATION STUDIO" è una fonte inesauribile di possibilità!

Disponibile su PC & compatibili e Amiga.



THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC, produce le voci dei tuoi eroi offrendo effetti musicali e sonori fenomenali.



DISNEY SOFTWARE

SILENT SOFTWARE INC

Produced by Silent Software, Inc.
and Walt Disney Computer, Inc.
Designed by Reichart Von Wolfsheild.
Written by Leo Schwab.
© The Walt Disney Company.

❑ Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME _____

INDIRIZZO _____

_____

TEL _____

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

Distribuito da INFOGRAMES

Tagliando da spedire a C.T.O. Spa - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)

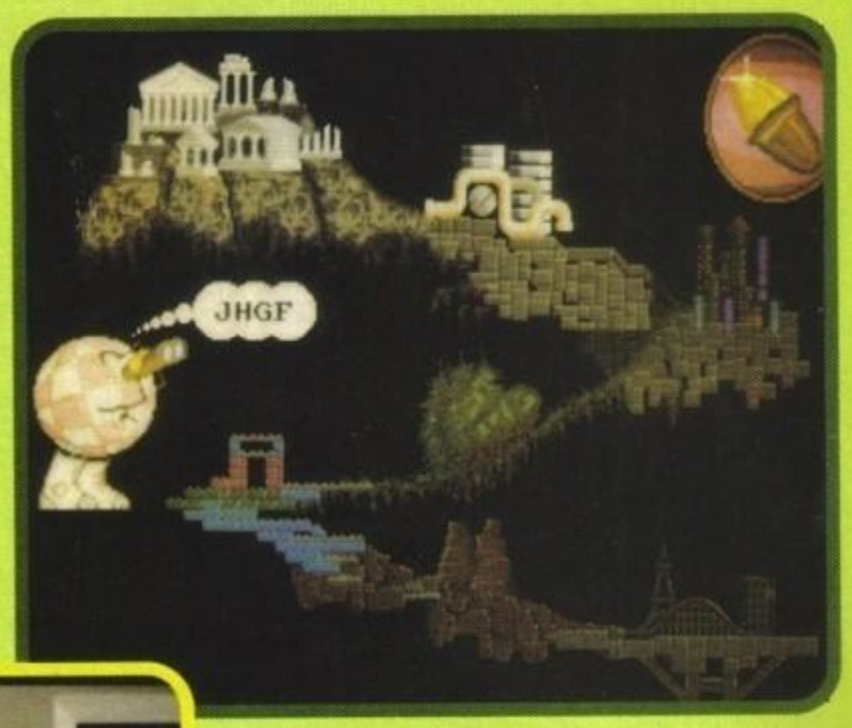
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

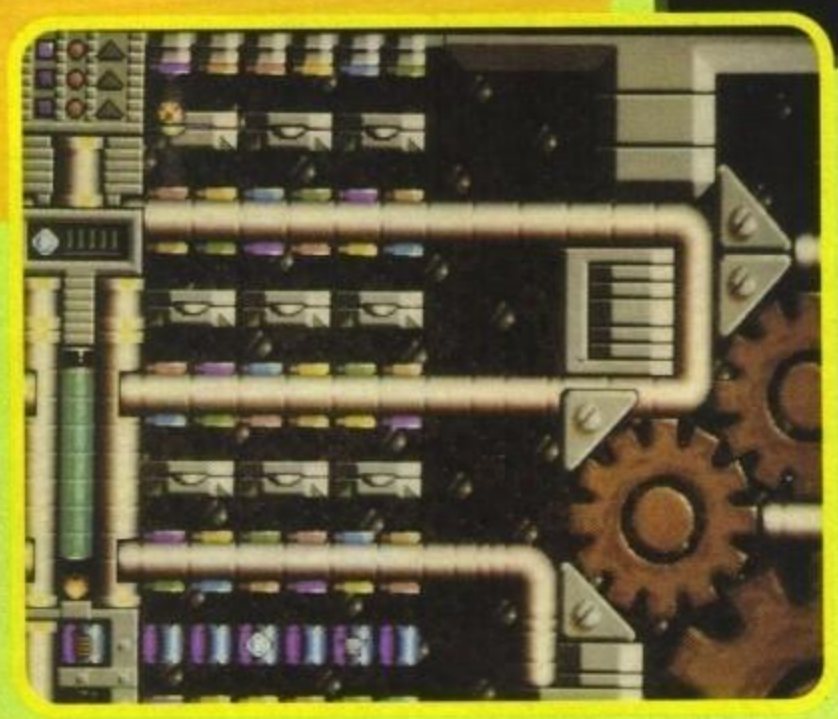
http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO per Amiga

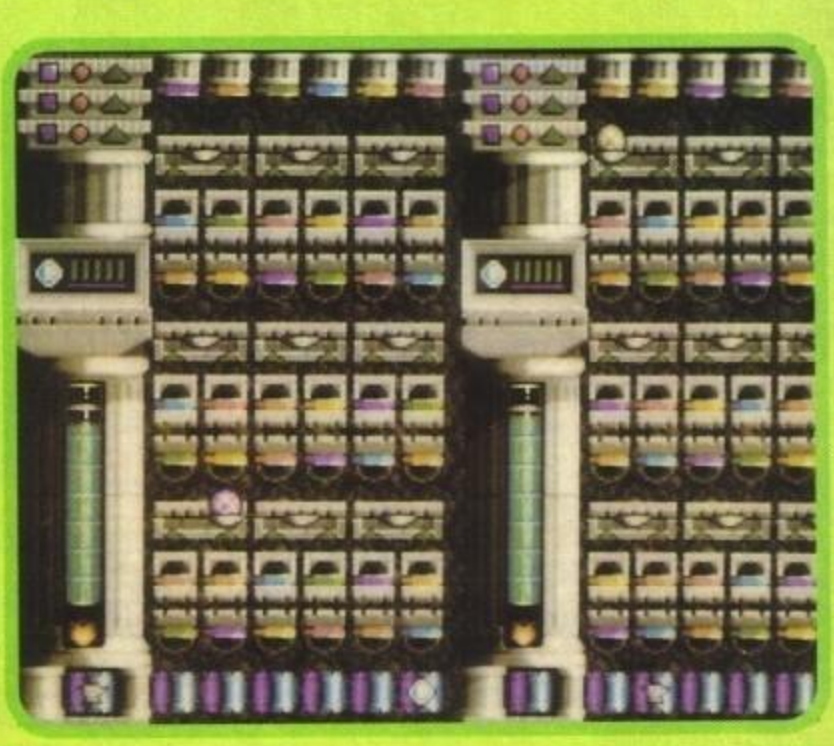
EXTASY



La Simulmondo lancia la propria sfida a tutti i puzzle game più famosi del mondo dei videogiochi. Il famosissimo Tetris deve temere la sua leadership fino ad ora incontrastata? Il paragone è forse azzardato, ma Extasy possiede un indiscusso fascino che potrà conquistare una buona fetta di lettori. Stateci attenti!



Lucky Ball, famosissimo avventuriero di Ballword, è nei guai. Il suo oggetto portafortuna, un bellissimo amuleto, è stato rubato e senza di esso il nostro eroe, protagonista indiscusso del gioco, è soggetto alla maledizione lanciatagli dallo stregone custode del tempio.
Da quando infatti trafugò il prezioso oggetto (a questo proposito vorrei chiedere al boss Max se è in corso qualche maledizione a suo carico, visto che due giorni fa gli hanno rubato per la terza volta in poco tempo la macchina)(E' tutto vero, purtroppo, ormai è un'abitudine, la targa comunque è sempre la stessa... Vedi recensione di Black Crypt di qualche numero addietro. NdMax).
Questo vecchio custode in quell'occasione esclamò una frase oramai storica: "Ehi tu porco, levale le mani di dosso...". No, scusate questa è la frase che il collega Stefano Petrullo esclama ogni 15 secondi, rivolto alla macchina fotografica, stressandoci profondamente... "Io ti maledico ladro! Senza quell'amuleto sarai perdutooooo". Non è forse il caso di preoccuparsi?
Spinto da desiderio di riscatto, o probabilmente dalla paura di non trovare più la propria automobile, Lucky Ball decide di avventurarsi in questa difficile missione. Il vostro compito è quello di condurre il protagonista del gioco attraverso i sette continenti che rappresentano il suo curioso mondo, cercando l'amuleto perduto o una copia con lo stesso potere magico. Per fare tutto questo dovrete condurre la pallina, Lucky Ball, che cade dal tubo iniziale, sino al cilindro finale dello stesso colore. In totale i cilindri sottostanti sono sei e si termina una sezione di gioco quando tutti sono colorati e almeno quattro di essi sono del colore giusto. Prima di entrare nel cilindro finale, la pallina dovrà passare da un cylinder, il quale a seconda dell'oggetto che conterrà, potrà aiutare il proseguimento della vostra missione oppure un sensibile danneggiamento.
Avrete ovviamente un tempo limitato per terminare ogni livello, cosa questa che vi procurerà non pochi grattacapi, attacchi di frenesia angosciante che aumenterà notevolmente la già alta possibilità di commettere errori irreparabili.
Non sono sicuro che siate riusciti a comprendere pienamente il gioco, ma vi assicuro che se amate il genere, Extasy vi coinvolgerà sia per la sua immediatezza che per la difficoltà di portarlo a termine; anche se, qualora ce la fareste, ne uscireste sicuramente "fatti".



Massimiliano Pescatori

Amiga

Impressionante! Per la casa bolognese si profilano mesi da vera protagonista. Pochi numeri fa, Max ci aveva presentato programmi ancora in fase di realizzazione. Numerosi sport sono attesissimi (calcio, pugilato e tennis), ma la Simulmondo per ovviare all'attesa ha pensato di uscire con un puzzle-game davvero avvincente. Appena caricato il programma, una carina presentazione formato cartoons ci introdurrà al gioco; la grafica è di buona qualità e la giocabilità è eccellente. Extasy sembra anche un titolo con una longevità notevole, per quanto questo aspetto sarà influenzato dal grado di pazienza che ogni giocatore possiede.
Non è certamente un gioco per tutti, ma chi ne sarà conquistato non potrà più togliere per molto tempo il dischetto dal proprio drive.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

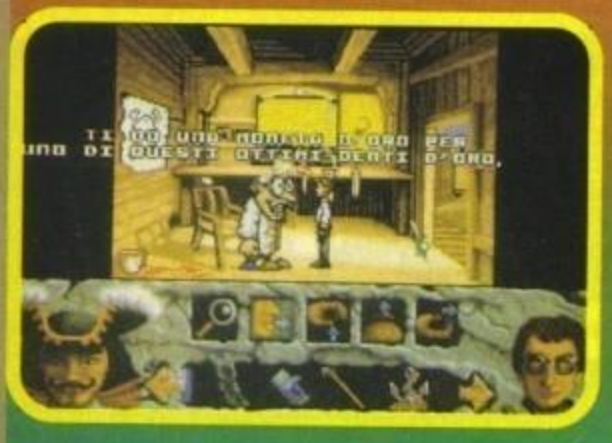
GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/

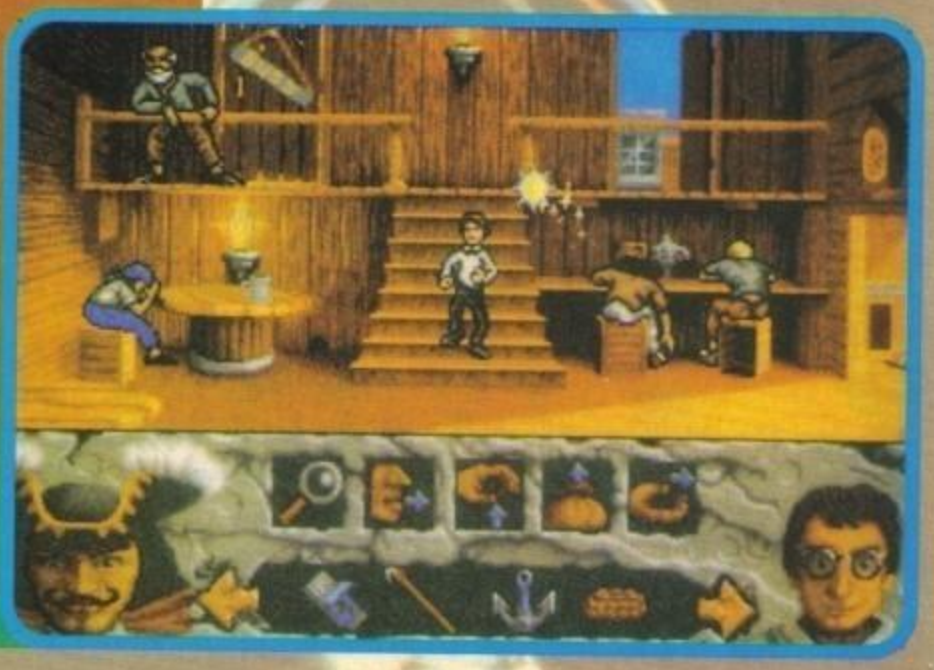
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Atari ST, Amiga L. 59.900



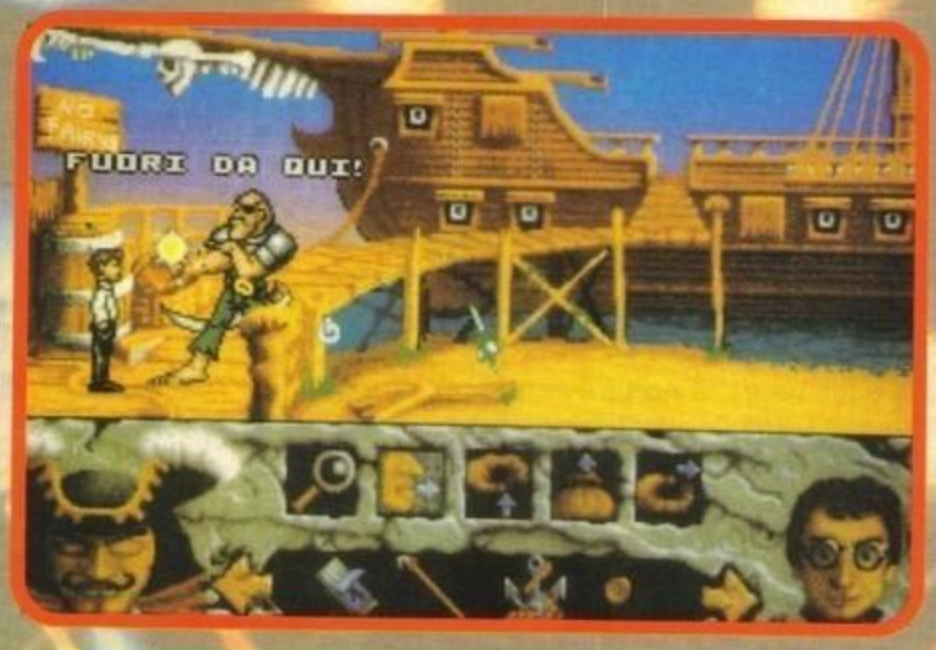
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO



Se vi capita ogni tanto di vedere attorno a voi una strana scia luminosa, di sentire voci appena percettibili e di sognare di essere investiti da una pioggia di uncini, siete capitati sulla recensione giusta.

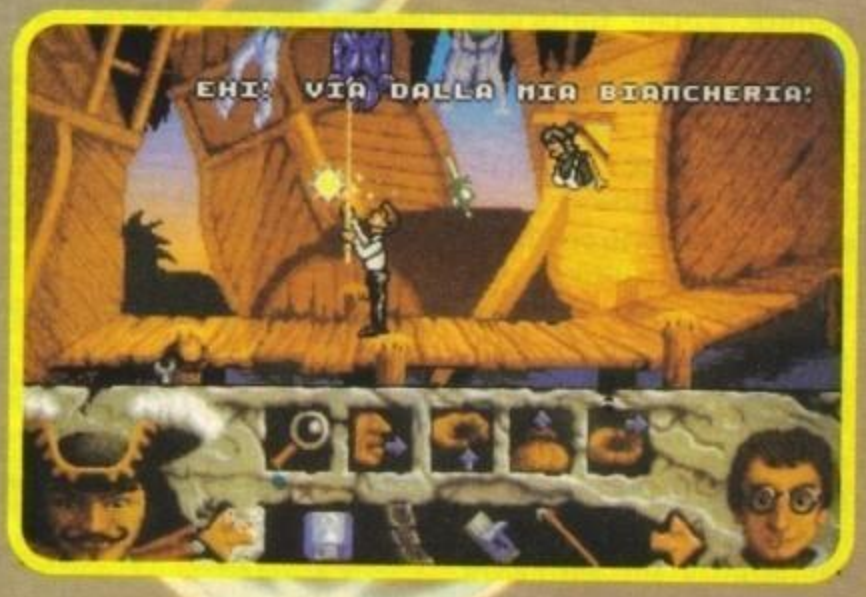
Hook

Non pensavo proprio di dovermi scervellare per cercare di ricordarvi come si svolgeva la trama del cartone animato originale di Peter Pan dieci e passa anni fa (data calcolata dal momento approssimato della MIA visione del cartoon e non dalla sua effettiva uscita nelle sale che proprio non so quando sia stata (in questi casi in genere ci pensano le softwarehouse a riempire le lacune e a dare tutte le informazione necessarie giusto per riempire un manuale. A quanto pare, però, la Ocean non aveva voglia di erudirci e ci offre solo un manualino stringatissimo delle dimensioni di una musicassetta e mi costringe a passare per ignorante. Grazie, Ocean!)). Del resto quel poco che la mia mente mi suggerisce di un si vetusto film è la storia di un povero ragazzetto di nome Peter Pan che perdeva in circostanze strane la sua ombra e per recuperarla doveva combattere contro il perfido Capitan Uncino.



Bene, recentemente è uscita nelle sale cinematografiche una ipotetica rivisitazione, stavolta non in cartoni animati, ma con attori in carne e ossa (in questo sono già più ferrato, meno male). Interpreti? Robin Williams nella parte di Peter Pan (la sua faccia da eterno ragazzo lo aiuta non poco a scrollarsi di dosso una decina di anni), Dustin Hoffman nei panni del cattivissimo Uncino (è stato reso completamente irriconoscibile dal trucco e c'è ancora qualcuno che si domanda se fosse effettivamente lui a recitare) e Julia Roberts in quelli a dire il vero un pochino ristretti di Campanellino (non che quelli che indossava in Pretty Woman la coprissero molto, comunque).

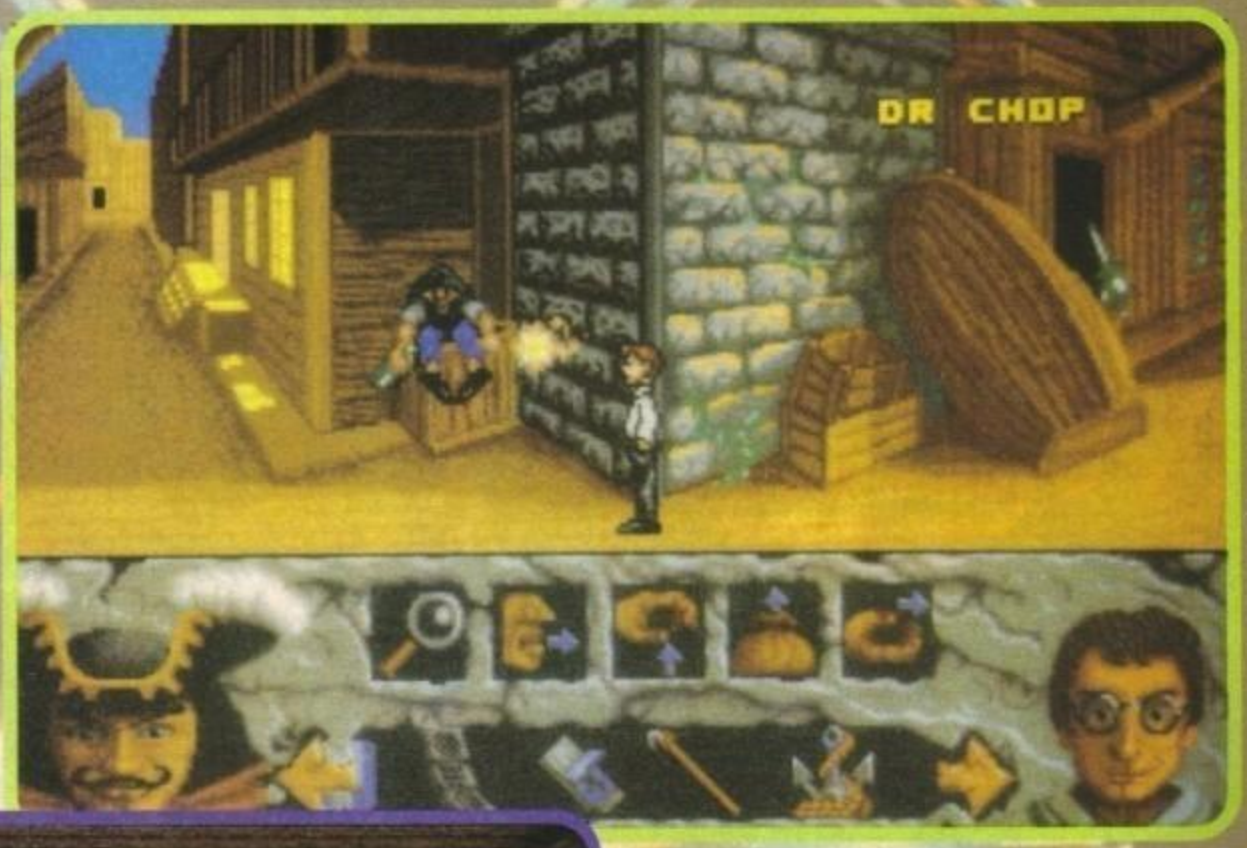
E dopo questo interminabile sfoggio di parentesi (scusatemi, ma quando ce vo, ce vo. E perdonate se lo preciso, ma una recente statistica ha dimostrato che le persone che adoperano un sacco di parentesi presentano una notevole intelligenza unita a una non indifferente completezza di pensier... noooo, Max, ti pregooo, posa quell'uncinoo, ti prometto che la piantooo!), vado al dunque. Si dà il caso che Peter Pan sia ormai cresciuto e abbia messo su famiglia in quel di Londra e si faccia chiamare ora Peter Banning per dimenticare il suo passato. Il fato vuole, però, che Uncino mediti vendetta da anni e anni e abbia deciso di passare all'azione rapendogli i suoi discendenti (che è un parolone per dire "figli"). Fatto sta che al ritorno di una non ben precisata serata di gala (l'avete capito che non ho visto il film? Bravi!) trova la porta del suo appartamento socchiusa e un messaggio sulla porta dell'ormai vuota camera dei suoi figlioli. Il messaggio è chiaramente una sfida di Capitan Uncino e al povero Peter non resta che piegarsi al volere del male e farsi trasportare dalla Fata Campanellino nell'Isola Che Non C'è. Il resto è storia tutta da scrivere. In sintesi il nostro Peter si trova in un'isola piena di pirati vestito col suo decisamente anacronistico smoking (o quel che è) e gli tocca anzitutto procurarsi un'uniforme da pirata per potersi imbarcare sulla nave del suo nemico giurato.

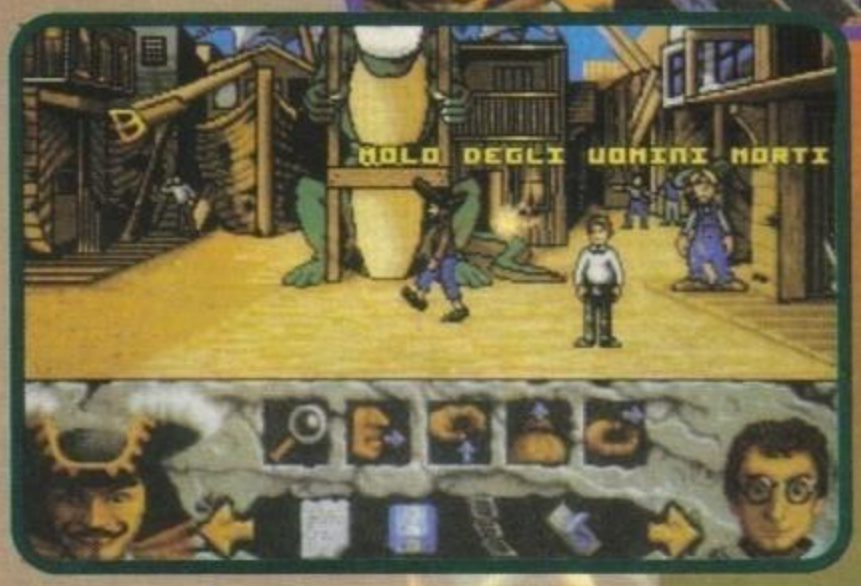


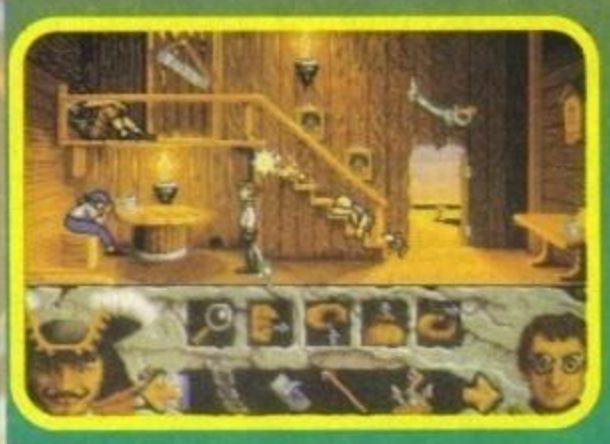
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A questo punto non può non venirmi in mente Arnold Schwarzenegger che, in entrambi i suoi Terminator, appariva completamente nudo dopo il balzo temporale e andava a cercarsi un vestito sufficientemente indicato per la sua personalità. Ma Schwarzy, si sa, è Schwarzy, e risolve sempre tutto alla sua maniera: menando botte da orbi, vuoi ai teppisti di passaggi (come nel primo episodio), vuoi agli avventori di un bar che lo squadrano meravigliati (e in particolare le cameriere, come nel secondo episodio). Peter Pan, invece, è solo Peter Pan, e certi sistemi rozzi, seppure efficaci, se li può proprio scordare. E voi con lui! Per questo vi dico solo: spremetevi le meningi, dateci da fare, magari chiedete a Campanellino e prima o poi (forse) ce la farete.
Parlando del programma non si può non ravvisare una certa somiglianza strutturale con Monkey Island. Certo, al posto dei comandi in lingua italiana o inglese che sia ci sono cinque icone che lasciano pochi dubbi quanto all'effetto risultante. Avrete così la consueta possibilità di esaminare, rendere, parlare, dare, usare e (senza ovviamente selezionare alcuna icona) spostarvi. I dialoghi, in particolare, sono pilotati con entrambi i pulsanti del mouse: il destro per leggersi una ad una tutte le frasi profferibili in quel particolare momento (e con quella persona), il sinistro per selezionare la frase desiderata. Molto altro non c'è da aggiungere, trattandosi più che altro di una continua ricerca di oggetti o di un ancora più continuo dialogo coi pirati che, si spera, dovrebbe culminare nello scontro col cattivone finale: Uncino. Se volete farmi aggiungere qualche cosa ancora posso dirvi che quando risolvete un enigma Uncino ringhia vistosamente e Peter sorride soddisfatto (le loro facce sono in basso allo schermo).
E ora datevi da fare a diventare un pirata. E che Campanellino sia con voi! G.B.







Amiga

Raramente i tie-in vengono su come si deve, ma questa volta bisogna dire che la Ocean l'ha spuntata ancora una volta (l'ultima sua conversione da film rivelatasi un successo è stata, se non erro, Batman The Movie)(non esageriamo, dimentichi Hudson Hawk e Addams Family, ndMax).
Le prime lodi vanno alla grafica che si dimostra coloratissima e altamente atmosferica con grandi tocchi di classe quali l'effetto di luce delle lanterne a gas nei vari locali. Il magistrale uso dei colori (che già traspare in certe schermate fin dalla presentazione) farà sicuramente la gioia degli amighisti sfegatati che soffrono un pochino un certo complesso d'inferiorità nei confronti degli ormai affermati 256 colori della VGA. Grafica a parte non possiamo dimenticare l'ottima "manovrabilità" dell'interfaccia e i notevoli tocchi umoristici presenti, soprattutto nelle varie interazioni coi personaggi, tutte cose che non vi faranno mancare più di tanto il duo Monkey Island (che ormai dovreste aver già risolto e archiviato).
Qualche appunto si potrebbe fare alla traduzione in italiano del gioco, constatato che sussistono un paio di frasi sgrammaticate nelle fasi iniziali del gioco senza contare l'erronea traduzione di "place" in piazza. Ben più sconcertante è, invece, la presenza di un piccolo bug che manda in crash il programma quasi ogni volta che ci si rivolge a Campanellino per avere qualche consiglio su come procedere (spero proprio che si tratti solo di un difetto della nostra copia...). Dubbi a parte devo riconoscere che la Ocean si è difesa piuttosto bene in un territorio che non è certo il suo (casomai è terreno di caccia della Lucasfilm) e il risultato è un'avventura grafica più che buona sotto molti aspetti e che gli appassionati non vorranno sicuramente lasciarsi sfuggire.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	☺

GLOBALE 88%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SFIDE INVERNALI™

Accolade™

WINTER CHALLENGE IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. © 1991 ACCOLADE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER PRODUCT AND CORPORATE NAMES ARE TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. NEITHER ACCOLADE NOR WINTER CHALLENGE IS ASSOCIATED WITH OR AUTHORIZED BY THE INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE, THE UNITED STATES OLYMPIC COMMITTEE, OR ANY SIMILAR ORGANIZATION FOR ANY OTHER COUNTRY

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA/MCGA/EGA

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA

CADARIO

VERSIONE ITALIANA

QUALITÀ LEADER GARANTITA

Provengono da tutte le parti del globo. Sono i migliori atleti del mondo e si misurano con 8 fra le più entusiasmanti discipline degli sport invernali: il fondo, la discesa libera, lo slalom gigante, il salto con gli sci, lo slittino, il bob, il pattinaggio di velocità, il biathlon. Vivi un'esperienza indimenticabile in un gioco fatto di coraggio e abilità, potenza e tempismo, riflessi istantanei e precisione. Fino a 10 giocatori!

WINTER CHALLENGE™ Accolade™

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per PC L. 79.900

ROAD & TRACK

Presents GRAND PRIX UNLIMITED™

Come promesso nella preview del numero scorso ecco a voi la recensione del nuovo gioco di corsa dell'Accolade che, stando a quanto dicono i programmatori, sarà l'alternativa finale al capolavoro di Geoff Crammond: Formula One Grand Prix. Vediamo quindi con quale risultato...

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Le vacanze sono ormai finite e non so quanti di voi avranno il tempo, a causa del lavoro e/o scuola che sia, di andare a vedere dal vivo il prossimo Gran Premio di F1 (anche perché se le Ferrari continuano ad andare così...); bene, l'Accolade ha pensato a tutti voi (e noi, vero Max?), sfornando un gioco di corsa che ambisce al titolo di loro migliore produzione automobilistica mai realizzata (e l'Accolade di giochi di corsa ne sa qualcosa, basti pensare a tutti e tre i Test Drive, solo per citare un esempio).

Ma ora bando alle ciance e parliamo del gioco vero e proprio; una volta installato il programma (cosa non troppo complessa, visto che occupa un solo dischetto), una presentazione nel più classico stile Accolade (con tanto di schermate digitalizzate) ci introduce al menu principale dove potremo decidere se intraprendere tutto il campionato, affrontare una sola pista per volta oppure, udite udite, cimentarsi nella costruzione di un circuito tramite un editor di tracciati molto completo e altrettanto facile da usare (naturalmente i primi tentativi saranno quasi sicuramente catastrofici, ma appena fatta la mano...).

Per quanto riguarda la gara dovrete innanzitutto scegliere che auto guidare (tra le famosissime McLaren-Honda, Ferrari, Williams-Renault, Benetton-Ford e infine Tyrrel) anche se, a dire la verità, le immagini e i dati riguardanti ogni monoposto sono un po' datati.

Come tutti i buoni piloti (compreso il nostro Max) sanno, non basta scegliere una buona auto per condurre una buona gara, ma bisogna anche saper settare tutti i parametri necessari per spremere al meglio la nostra piccolina (quantomeno ricordarsi di togliere il freno a mano, per esempio); prima di affrontare la competizione potrete quindi fare un tot numero di giri di pratica per trovare la migliore messa a punto: decidere la risposta dei freni, controllare il grafico di rendimento del mezzo in base alla marcia e al numero di giri, alzare e abbassare la visuale... sono solo alcune delle opzioni disponibili.

Altra caratteristica presente in Grand Prix Unlimited è la possibilità di scegliere le condizioni atmosferiche (pioggia, sole ecc.), il numero di giri da effettuare e il numero di auto avversarie con cui gareggiare; come in tutti i videogiochi che si rispettino è poi presente un replay che vi permetterà di rivedere la gara da più angolazioni diverse; la grafica è, come da tradizione, vettoriale con l'aggiunta di qualche elemento in bitmap che non fa mai male. Dopo aver detto (o scritto? boh!) questo, vi rimando al commento per decidere se vi conviene aspettare l'uscita di Formula One Grand Prix oppure no... Stefano Petrullo

PC

So cosa volete sapere: "Lo dobbiamo comprare sì o no?". Mah, se volete la mia opinione aspettate ancora un po' o, perlomeno, cercate di visionare il gioco prima di acquistarlo; per ciò che riguarda la grafica nulla da ridire, a parte che dovete avere almeno un 386 ben equipaggiato per poter avere un minimo senso di velocità (noi l'abbiamo provato anche su un 486 e vi assicuro che girava un tantino veloce). Pausa Merenda Redazionale. E rieccomi qua; dopo essermi sbafato chili di cioccolato e aver visto Massimiliano intento a leggere una lettera scritta al contrario, con l'ausilio di uno specchio la recensione può continuare (vostre follie epistolari, ndMax) . Stavamo parlando della giocabilità; per giocare bene vi toccherà avere, come detto sopra, almeno un 386 a 25 Mhz più, naturalmente, scheda VGA. Anche in questa configurazione il gioco non è però esente da difetti, per quanto lievi, che comunque finiscono per rendere il controllo della vettura piuttosto difficoltoso e in parecchi frangenti (specialmente nelle escursioni fuoripista) anche scarsamente realistico; maggiore attenzione è stata invece sicuramente dedicata al ricco contorno d'opzioni, che merita d'essere preso seriamente in considerazione. In definitiva una buona simulazione per un simulatore che lo è un po' meno.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX È APPLE POINT BY EPSYLON

NEX INTERNATIONAL

HARDWARE E SOFTWARE

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO

02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO

02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

HD 210 Mb £ 1.490.000
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

HD 210 Mb £ 1.490.000
Con interfaccia PC Future Domine
Hyper Performace

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400
NOVITÀ
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
Interfaccia Macintosh £ 100.000

GVP Impact VID 7024 a 24 bit
Compatibile Amiga 2000 e 3000
RGB Composito, SVHS, Frame Grabber,
Deinterlace, Picture in Picture, Splitter.
Compatibile Macro Paint, Calligari,
Scala 4. NTSC e PAL
£ 3.690.000

Disk Driver esterni SCSI £ 490.000
compatibili Amiga, PC, MAC da 20 Mb
Dischetti £ 20.000

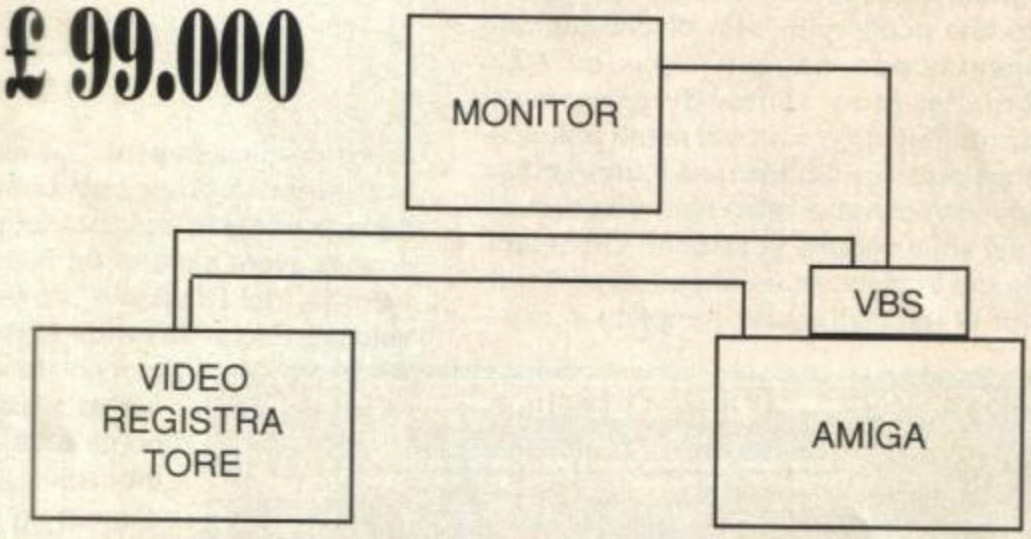
Video Master £ 399.000
nuova apparecchiatura per collegare
il PC VGA al TV o Video registratore
per riversare su VHS o SVHS

Geo Works Unsamble £ 179.000
Integrato Data base
OFFERTA SPECIALE

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.
Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terra conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

£ 99.000



PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC

Schede Video TIGA Texas 60 MHz

£ 699.000

16,7 MILIONI DI COLORI

65536 COLORI

Schede VGA per PC con 2 Mb
NCR RAM DAX XGA

£ 350.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX INTERNATIONAL

HARDWARE E SOFTWARE

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO

02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO

02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

Modem interni L. 399.000
PC Amiga 2000 DOS
300/1200/2400/4800 + Fax

ROCGEN PLUS VIDEO L. 249.000
Genlock professionale per S-VHS. Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni. Questa versione presenta notevoli miglioramenti rispetto alla precedente. Indicato per titolazioni su video cassette.

SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO AMIGA!!!
Completo di Hardware e di Software.

AMIGA 600 - NOVITÀ ASSOLUTA

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata, Modulatore PAL incorporato.
Con HD 20 Mb da 2,5" L. 900.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE.

ADRAM 2080 £. 240.000
SCHEDA DI ESPANSIONE CON 2 MB DI RAM
ESPANDIBILE AD 8 MB DI RAM PER IL TUO AMIGA 2000.

"GVP" SPECIAL £. 2.500.000
Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la GVP 68030 a 33MHz con acceleratore (32 bit), opzione per il coprocessore matematico 68882, floating point processor 4 o 8Mb a 32 bit 80ns di Ram opzionali. Autoboot hard disk controller di serie, tre volte più veloce dell'Amiga 2500, il più veloce controller hard disk a 32 bit (700 HK in un secondo). DMA disponibile automaticamente autoconfigurante. Nibble mode Drams. (Burst mode o wait state) 16/25 MHz (possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino a 80Mb).

COPIATORE PER AMIGA L. 50.000
- Back-Up del disco alla velocità della luce.
- Copie dal drive interno al drive esterno.
- Back-up di un Amiga disk in soli 40 secondi.
- Back-up di dischi Atari PC
- Copia su tre drive esterni alla volta.
- Stop a tutti i drive esterni cliccando.
- Contine anti-virus switch, previene i virus caricandosi automaticamente al reeboot.
- Lavora su A500 o A2000.

VIDEOGENLOCK PER AMIGA

£ 279.000

Video input 1V.pp su 75 ohm
Video out 1V.pp su 75 ohm
Banda passante 6 MHz +/- 1db
Connessioni: in/out connettori CINCH,
Monitor vaschetta 23 poli
Controlli: posteriore inserito/disinserito, anteriore sezlezionabile tra solo video, solo computer, video con sovrapposto computer
Fader per la regolazione della sovrapposizione
Alimentazione 12 V. 100 mA prelevata dal computer.

A TONCE
£ 440.000

SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000
Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

ESPANSIONE DI MEMORIA CORTEX DA 8MB DI RAM PER A500 L. 850.000
ESPANSIONE A 2MB PER A600 L. 199.000

HARD DISK NEX DA 52MB PER A500 A L.799.000

GOLDEN GATE
386 SX 25 MHz
PER AMIGA 2000
£ 900.000

Commodore CDTV

Avrete tutta la potenza di un vero Amiga 500 unita alla mega memoria di un CD al prezzo incredibile di **£. 850.000**.

Tastiera a richiesta per sole **£. 100.000**.

Adattatore per tastiera PC a **£. 50.000**.

NOVITÀ ASSOLUTA

APOCALYPSE
SOLO
£. 69.000

Nuovo copiatore Hardware e Software in grado di copiare in 50 secondi circa qualsiasi programma di gioco protetto od originale. Molto semplice da usare non necessita di conoscenze particolari. Perfetto trasferimento, duplicazione ad alta velocità.Tecnologia Hardware d'alta qualità.
Copie per uso personale

NEW
AMIGA ACTION REPLAY MK III

Per A500 £ 159.000
Per A2000 £ 169.000

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO.
Salva l'intero programma in memoria sul disco. Super potente modo di allenamento. Sprite Editor migliorato. Individuazione di virus. Burst Nibbler. Show motion mode per rallentare le azioni di gioco. PAL o NTSC compatibile. Restart del programma. Altri comandi CLI. Full status reporting. Uso del joistik. Potente picture editor. Controlli di debugging. Music Sound Tracker. Espansione di memoria RAM. Autofire Manager. Set map. Diskcoder. Supporto di stampa. Disk monitor. File requestor... e tanto altro ancora!

RAM MASTER II

Se vi serve ancora più potenza, la RAM-MASTER II fa per voi.
- Aggiungete 1,5 Mb al vostro A500 ottenendo 2 Mb di RAM
- Utilizza le ultime DRam da 1 Mbyte con consumo ridottissimo
- RAM-Master II richiede Kickstart 1.3
- Orologio e calendario sulla scheda
- Connessione di alta qualità
- 12 mesi di garanzia
- Si inserisce facilmente nello slot del vostro A500
- Non richiede saldature

SOLO £ 215.000 CON 1,5 MB DI RAM, SOLO £ 86.000 PER LA SCHEDA SENZA RAM

UPGRADE DI 2 MB PER IL VOSTRO A500

NEX È APPLE POINT BY EPSYLON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

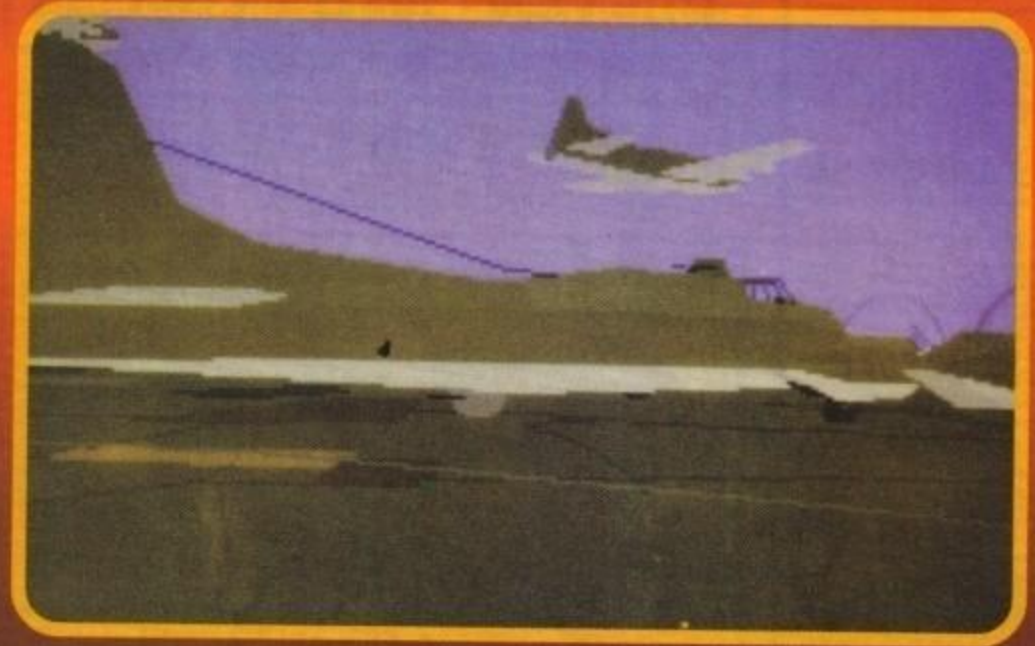
Microprose, per PC

B17 FL FORTR

Potrei cominciare con una delle solite introduzioni a sensazione che mio fratello solitamente riserva ai giochi targati Microprose, ma preferisco lasciare a lui certe cose. Del resto se cominciassi con un "Il temibile bombardiere si stagliò pericolosamente all'orizzonte ecc. ecc." forse farei ridere tutti perché una volta poteva anch'essere temibile ma adesso è poco più di una trappola con le ali (con tutto il rispetto, ovviamente).

GAMES machine
STAR PLAYER

Certo, forse sono stato un po' troppo crudo nei confronti di un aereo che sicuramente ha deciso le sorti di qualche battaglia (solo non so quale perché non sono andato certo a sorbirmi tutta la pappardella storica: avevo già i miei problemucci a imparare a memoria tutti i tasti del gioco), ma sapete com'è, mi sono lasciato un pochino trasportare dalla foga.



Comunque per farmi perdonare rimedierò subito dicendo che il B17 non è un aerucolo qualsiasi, ma una vera (come il sottotitolo suggerisce) fortezza volante capace di trasportare dieci uomini. E non è che si tratti di un modesto aereo passeggeri (questo l'avevano capito tutti), perché ogni uomo avrà il suo preciso compito a bordo del velivolo.

Avremo così i ben noti pilota e copilota, affiancati da altri uomini vitali come il navigatore e gli addetti a batterie, bombe e radio (non è un'arma, ma serve!). E il bello è che i vari membri dell'equipaggio di tanto in tanto dovranno sobbarcarsi lavori aggiuntivi che talvolta hanno poco a che fare col loro ruolo primario.

Ad esempio il navigatore (che ha il non facile compito di sapere dove si trova l'aereo in ogni e qualsiasi momento) di tanto in tanto si deve improvvisare batterista ausiliario (e poi qualcuno mi deve spiegare come fa a ritrovare la posizione dell'aereo sulla mappa). Similmente il cannoniere addetto alla torretta superiore è anche l'addetto ai motori e alle riparazioni e deve quindi conoscere l'aereo come le sue tasche (il manuale aggiunge: "la vita dell'equipaggio dipende soprattutto da lui". Però!).

E il bello è proprio qui! Quando iniziate la vostra brava carriera i vostri uomini saranno tutti dei broccacci uguali e ostenteranno il loro bravo "poor" (scarso) in ogni categoria. Starà a voi, ovviamente, fargli fare un bel po' di voli per dare loro la dovuta esperienza. E qui mi tocca proprio tirare in ballo il realismo del gioco: è chiaro che se le vostre missioni sono dei mezzi disastri, i vostri uomini non solo non miglioreranno molto, ma presumibilmente non guadagneranno un bel niente perché qualcuno finirà sicuramente all'ospedale e sarà inevitabilmente sostituito da qualche novellino appena arruolato (traduzione: cercate sempre di tenere in buone condizioni fisiche il vostro equipaggio originale).

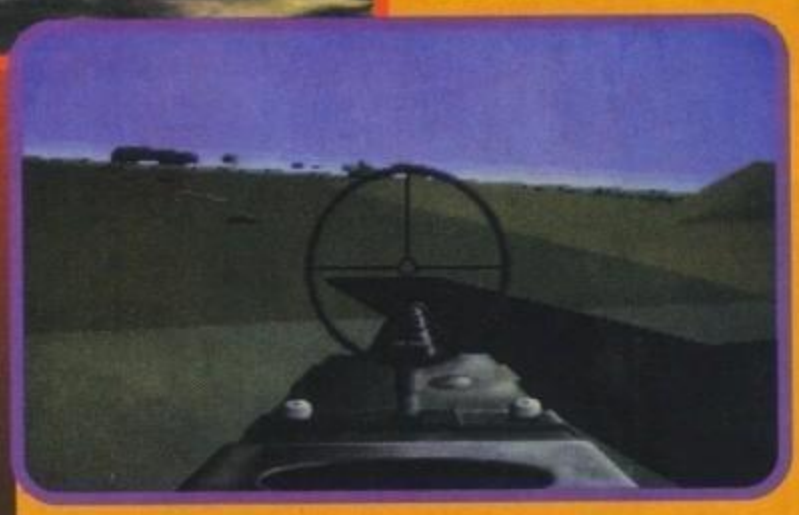
La struttura del gioco, comunque, ricalca fedelmente quella di mille altri giochi aerei della ben nota casa americana. Una volta intrapresa la carriera (magari dopo qualche volo di addestramento) nei briefing vengono assegnati i consueti obiettivi, uno di primaria importanza e uno

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

YING ESS

secondario. Come sempre avete il compito di distruggere il primario (con una bella dose di bombe, essendo il B17 un bombardiere) e, se proprio non ce la fate, potete passare al secondo, che è solitamente nelle immediate vicinanze.
Non che la cosa sia facile, visto che non ci saranno



computer ad aiutarvi a guidare l'aereo o a puntare le mitragliatrici sul nemico o, ancora peggio, a spedirvi le bombe a destinazione. Dovrete dimostrare di essere un eroe multiruolo e dovrete dimostrarlo bene (se no perché credete che vi abbiano assegnato 10 uomini di equipaggio? Ma per farvi sgobbare per dieci, ovviamente!).
Se proprio volete farvi un'idea della complessità di tutto questo provate un'attimino a guardarvi i vari scompartimenti dell'aereo e, soprattutto, le rispettive visuali esterne. Ditemi ad esempio se non vi sentite male a vedere il cruscotto di pilotaggio dell'aereo (per la cronaca: è composto di tre schermate combinate assieme) o se non vi viene il mal di mare a puntare quel maledetto cursore delle mitragliatrici su quel maledetto aereo che vi svolazza attorno?
Del resto non è che sia un mistero: l'eroismo di una volta è ben diverso da quello di adesso dove si schiaccia un tasto e il nemico va in fiamme. Allora si che i successi si costruivano con un sapiente gioco di squadra. E proprio questo dovete dimostrare ai vostri antipatici superiori di essere in grado di fare. E solo allora costoro, in uno sforzo di generosità, potrebbero anche abbassarsi al vostro livello e appuntarvi al petto una (per voi) meritatissima medaglia. G.B.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

PC

La Microprose continua imperterrita sulla sua strada simulando tutto il simulabile e tiene fede al suo vecchio amore: la grafica a poligoni pieni. E così da tempo possiamo assistere a una sfida di simulazioni e di tecniche piuttosto distinte: la Microprose e la grafica solida e la Lucasfilm con gli sprite. Non staremo certo a sancire quale delle due scuole sia la Migliore (con la M maiuscola) perché, come si sa, de gustibus; ma dobbiamo senza dubbio lodare la lunga costanza della Microprose che si traduce poi in un listino pieno di titoli del costo di 90 sacchi l'uno o giù di lì. Forse questa volta, però, la suddetta casa ha dovuto scendere a qualche compromesso se per pubblicizzare il suo ultimo nato si fa aiutare dalle ragazze poco vestite, ben conscia che il nome "B17" non era sufficientemente magnetico. Ma questo poco o nulla toglie al solito prodotto di successo targato Microprose. Ci sono le solite carrellate di missioni, si può intraprendere la solita carriera (con la piena soddisfazione di far crescere passo passo l'abilità del proprio equipaggio), c'è ovviamente la solita accurata ricostruzione storica. Due appunti però vanno fatti. Il primo tira in causa unicamente i vostri gusti: il B17 è un bombardiere con discrete capacità di difesa garantite dai suoi cannoni e quindi il gioco rispetta un simile orientamento: tanti bersagli terrestri da disintegrare e un po' meno brividi aerei (peraltro dovete ovviamente dimenticarvi i vari missili a ricerca). Il secondo punto è una questione di hardware: è ormai assodato che le case preferiscono i 386, per cui provare un simile gioco con computer "inferiori" (i 286, per intenderci) può lasciare un po' l'amaro in bocca. Ma voi sicuramente saprete come regolarvi, vero?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKETEER

UN GIOCO SUPERSONICO!

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

Disponibile su
PC & compatibili,
Atari ST e Amiga.

Sei un pilota esperto e l'eroe del Bigelow's Air Circus. Come se non fosse già abbastanza eccitante volare a una velocità di oltre trecento miglia all'ora, diventi anche "Rocketeer"!
Quando le spie malvagie rapiscono la tua ragazza, niente potrà più trattenerti! Indossa il razzo-zaino Cirrus X-3 e preparati ad una serrata battaglia aerea! Affronta faccia a faccia i temibili sicari a bordo di un dirigibile in fiamme!
Grafici digitalizzati, VGA 256 colori, immagini di veri attori! Una musica orchestrata, dialoghi eccitanti ed incredibili effetti sonori (grazie alla Sound Source) aggiungono una nuova dimensione al game play.

THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC, produce le voci dei tuoi eroi offrendo effetti musicali e sonori fenomenali.

Disney
SOFTWARE

Développé par NOVALOGIC
Photos d'écrans PC VGA
© The Walt Disney Company

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME: ----------

INDIRIZZO ----------

TEL ---------- Distribuito da : INFOGRAMES

Tagliando da spedire a C.T.O. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (Bo).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per PC L. 69.900

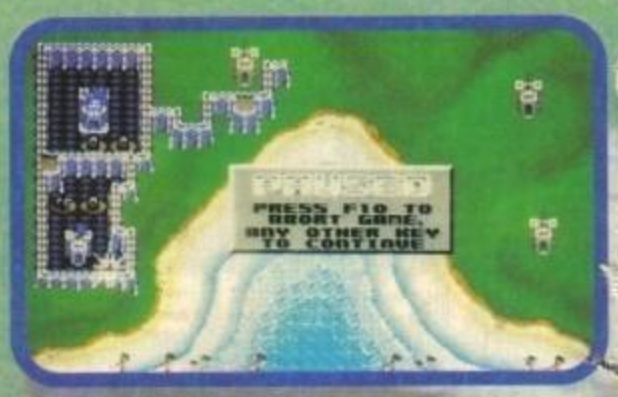
RAMPART

PROGRAMMED BY BITMASTERS

Dunque, facciamo il punto della situazione: voi state leggendo TGM a Settembre, siete appena tornati dalle vacanze (o le state finendo), vi godete le prime giornate fresche e l'inizio delle scuole si avvicina minaccioso; noi stiamo scrivendo TGM a Luglio, non abbiamo ancora iniziato le nostre ferie e ci subiamo il caldo afoso di Milano e le scuole sono appena finite. Tutto questo DEVE significare qualcosa, ma non so che cosa.....

Dopo un inizio a cavallo tra filosofia metafisica e distorsioni temporali che farebbe gola a un postaiolo della concorrenza, espletiamo le funzioni di rito quali: a) elucubrazioni in merito alla trama del gioco; b) spiegazione di caratteristiche tecniche quali schema di gioco e qualità grafica; c) commento e valutazione finale. A) chi conosce già il coin-op originale da cui Rampart è stato convertito non ha bisogno di presentazioni, mentre per i (pochi) neofiti, ecco tutto l'occorrente: in questo simpatico arcade della Electronic Arts dovrete difendere il vostro castello dagli attacchi marinareschi della flotta comandata dal computer o da uno o due altri castelli controllati da altri giocatori, che cercheranno, a forza di sapienti cannonate, di radere al suolo il vostro maniero mentre dovrete fare di tutto per contrastarli. B) Se riuscirete a resistere al primo attacco, avrete la possibilità di ricostruirvi il vostro castello con pezzi di muri da piazzare in alternativa a quelli distrutti, e di aumentare la vostra potenza di fuoco con cannoni supplementari. Se per caso vi interessasse saperlo, i pezzi devono essere piazzati entro un tempo massimo che varia a seconda del livello di difficoltà, e che comunque non supera mai la trentina di secondi. Come se ciò non bastasse, sono così ostici da infilare tra un muro e l'altro da ricordare i "simpatici" mattoncini di Tetris. Tutto ciò condito da una vista aerea della zona di gioco, da un progressivo aumento della difficoltà e dalla possibilità di scegliere la forma del terreno su cui combattere. C) Il gioco è interamente in VGA e si può comandare via mouse, mentre i possessori di Sound Blaster si godranno un bel "ready... aim... fire" digitalizzato, ma oltre a qualche effettuccio sparso qua e la, questo è tutto ciò che potranno ascoltare.

Andrea Orchesi



PC

Per chi adora i commenti sintetici: Rampart? Un simpatico giochino, niente più. Per gli amanti dei commenti prolissi: l'idea di Rampart è molto interessante, specialmente se si gioca in due o più, ma alcuni problemi di carattere tecnico limitano incredibilmente la giocabilità: prima di tutto il controllo via joystick è quasi obbligato, perché la tastiera è estremamente lenta e imprecisa, ma anche il mouse ha i suoi problemi, soprattutto in fase di ricostruzione, quando avrete parecchi problemi a piazzare i pezzi esattamente dove volete. Essendo un gioco arcade non è certo richiesta una profondità o una trama esagerata, però un po' più di fantasia nello schema di gioco non sarebbe guastata. Come dicevo prima, niente più che un simpatico giochino che potrebbe farvi perdere la pazienza a causa del sistema di controllo, ma che all'inizio dovrebbe comunque sapervi appassionare.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAI CREATORI DI THE LAST NINJA

CADARIO

© 1992 SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

MYTH

HISTORY IN THE MAKING

Gli spiriti più deboli sono diventati sudditi del malvagio dio Dameron. Tu sei Ankalagan, il cacciatore, liberatore del genere umano. Misurati con mostri di varie dimensioni, combatti in una tenebrosa foresta celtica, affronta minacciosi dei vichinghi, risolvi problemi logici prima del mitico scontro finale.

GAMES machine

STAR PLAYER

93%

AMIGA

SYSTEM · 3

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

soft center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Via Bognar 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia, 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23
TOSCANA:
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta, 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U.S.GOLD per PC, Amiga e Atari ST L. 69.900

GAMES machine

STAR PLAYER

THE GAMES '92

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

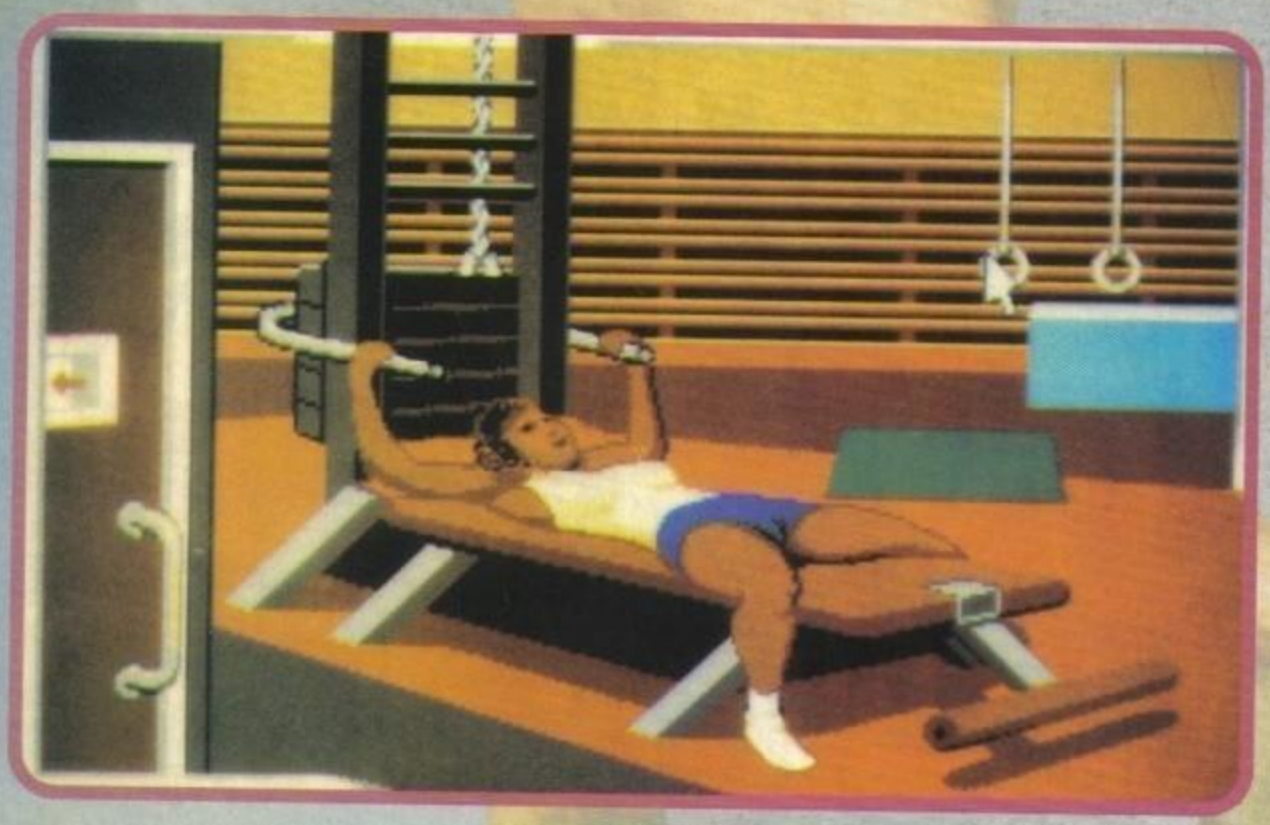
DURANTE QUEST'ESTATE 1992 MOLTI ITALIANI HANNO PASSATO LE LORO VACANZE SULLE SPIAGGE DELLA PENISOLA IBERICA A COLTIVARE LO SPORT PIÙ FAMOSO E IMPORTANTE DELLA NOSTRA NAZIONE: IL "CUCCAGGIO". ESSO CONSISTE NEL CONOSCERE IL MAGGIOR NUMERO DI RAGAZZE NEL MINOR TEMPO POSSIBILE SENZA TROVARE IL LORO PADRONE, RAGAZZO, ALTRIMENTI FINIRÀ L'AVVENTURA CON LA SCRITTA GAME OVER ALL'OSPEDALE. AVRÒ SBAGLIATO AD ANDARE IN LIGURIA?

Sono purtroppo finite le vacanze e come ogni stagione estiva che giunge al termine, un poco di noi stessi viene a mancare. Come quando si organizza una festa e al termine restano solo i bicchieri da lavare, della nostra stupenda estate ora rimangono solo i ricordi. Noi però, stakanovisti che danno al lavoro importanza primaria, abbiamo già iniziato a pensare alle prossime vacanze, quelle riguardanti la fine dell'anno. Caratteristica principale dell'estate '92, è stata comunque l'Olimpiade spagnola che ha regalato stupende soddisfazioni ai colori azzurri (o almeno si spera, visto che al momento che scriviamo l'articolo non sono ancora cominciate... NdMax); inutile citare le numerose medaglie (si spera) italiane e mi limito a ringraziare tutti indistintamente con un pensiero particolare a Yuri Chechi, il signore degli anelli, il quale poteva regalarci notti magiche ineguagliabili nella ginnastica, ma purtroppo come saprete non ha potuto partecipare ai giochi a causa di un serio infortunio.

Nel 1996 le Olimpiadi saranno negli Stati Uniti, nella patria della Coca-Cola, ad Atlanta ed in quella occasione The Games Machine avrà in uno dei suoi redattori il punto di forza della squadra italiana nello sport senza dubbio più importante: il tennistavolo. Prometto, per questo a tutti i lettori che nel 1996 ci sarò anch'io anche se non mi sento in grado di assicurarvi una medaglia vista la concorrenza asiatica (Massimiliano, ti posso dare del tu? Mavaff... NdMax).

Attendendo il futuro, e magari un videogioco per l'Amiga intitolato "Massimiliano Pescatori Table Tennis", possiamo divertirci con il nuovo nato targato Ocean.

The Games 92 è la simulazione più completa di un olimpiade mai apparsa su computer. Non ci sono dubbi che la Ocean abbia voluto sbaragliare la concorrenza e penso anche ci sia pienamente riuscita.



Questa nuova simulazione sportiva contiene oltre 30 specialità differenti divise in tre sezioni di gioco separate: atletica, nuoto e discipline supplementari.

Appena entrati nel menu di gioco, dopo aver scelto la lingua utilizzata, compreso l'italiano, e la nazionalità da rappresentare, avrete la possibilità di acquistare un poco di pratica in tutte le discipline. A vostra disposizione vi saranno numerosi atleti i quali, in base alle loro caratteristiche, potranno gareggiare in diverse specialità. E' consigliabile prima di entrare nel vivo delle olimpiadi, effettuare un numero adeguato di prove visto che non è semplice riuscire ad andare a medaglia.

La vostra partecipazione ai giochi sarà influenzata sensibilmente dagli allenamenti: dovrete cercare infatti di preparare

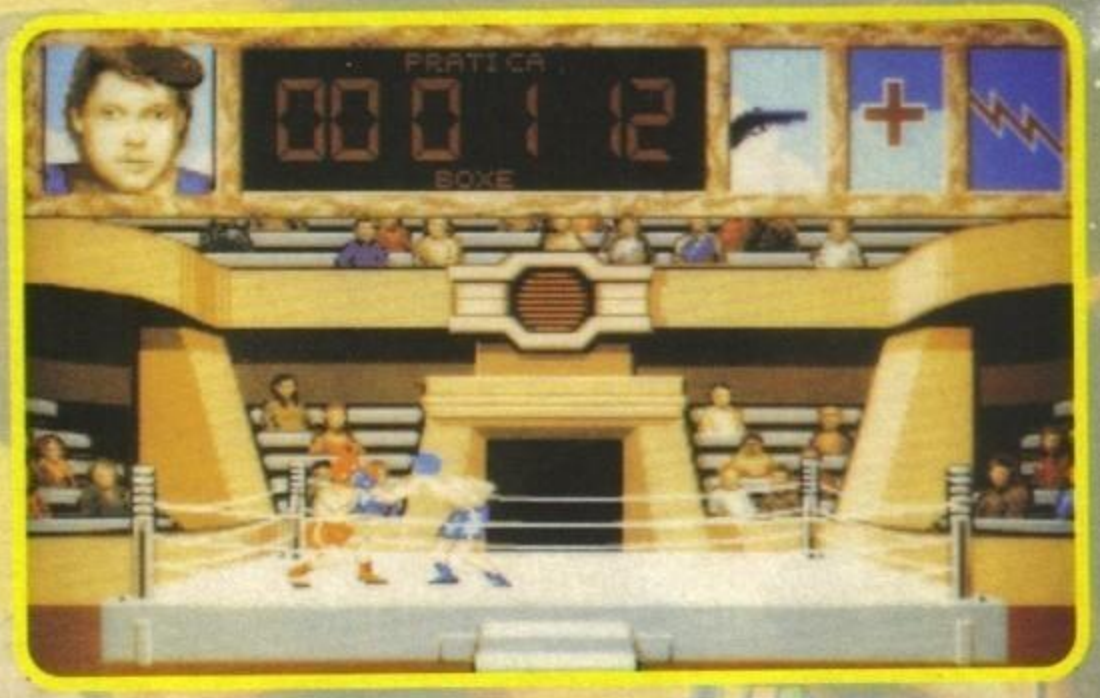
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il vostro fisico nel modo adeguato altrimenti le vostre prestazioni ne risentiranno negativamente (come del resto succede anche nell'attività tipicamente estiva di cui si parlava prima, ndMax).
A completare le schermate iniziali possiamo trovare notizie riguardante tutti gli sport simulati con record e vincitori di medaglie olimpiche nell'apposita libreria potendo così imparare notizie utili se, ad esempio, avete intenzione di partecipare ad un gioco a quiz.
Arrivati al fatidico 26 luglio, data nella quale inizieranno ufficialmente le olimpiadi, avrete la possibilità di partecipare alle prime gare; The Games è organizzato in modo da riprodurre fedelmente i tempi dei giochi perciò ogni giorno sarà possibile partecipare solo ad alcune discipline. Per accedere alla finale, in ogni sport, dovrete qualificarvi attraverso due turni preliminari; non sarà dunque semplice perché sbagliare anche solamente una volta potrebbe compromettere la manifestazione per il vostro atleta.
L'atletica è stata, tra le discipline olimpiche, certamente lo sport più simulato in passato ed in particolare le prove di velocità come i 100M piani o i 110M ostacoli oppure specialità come il lancio del giavellotto, il salto in alto o il salto in lungo non mancavano in nessun programma multi-evento; España 92 ha abbinato queste prove con altre meno conosciute ma non meno importanti come lancio del peso, lancio del disco, 1500M e staffette varie.
Seconda sezione riguarda il nuoto: la Ocean ha simulato tutte le specialità presenti nei giochi. Dorso, Stile Libero, Dorso e Farfalla, suddivise poi in distanze differenziate, sono le gare presenti il tutto contornato al termine dalle immancabili e spettacolari staffette miste.
The Games '92, oltre alle specialità abituali presenta alcuni sport inediti, o quantomeno poco simulati come judo, scherma, lotta libera e pugilato.
La Ocean ha fatto davvero un buon lavoro e di conseguenza non posso fare altro che complimentarmi con i programmatori, data la completezza ed allo stesso tempo la validità del programma, ed assegnare a España 92 la palma del miglior gioco dedicato alle Olimpiadi.

Massimiliano Pescatori

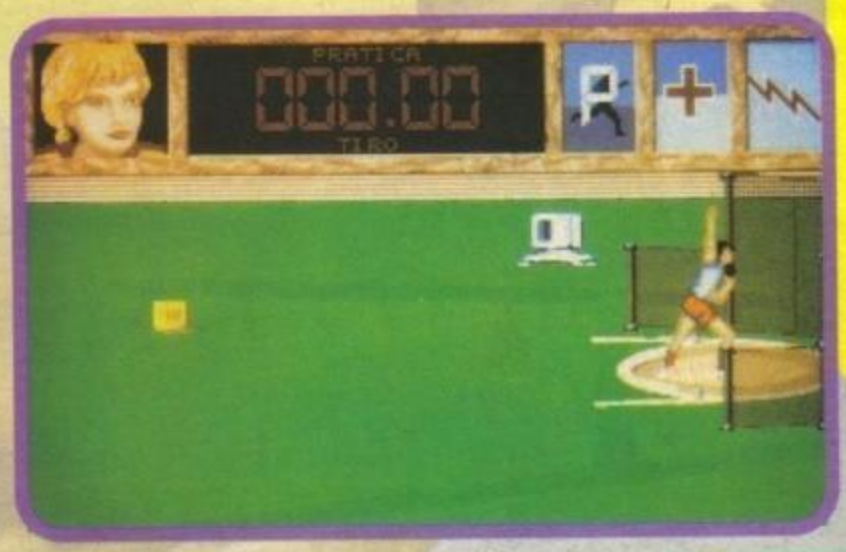


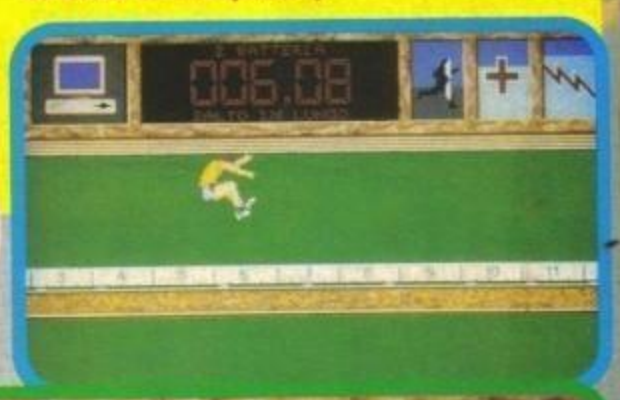
PC

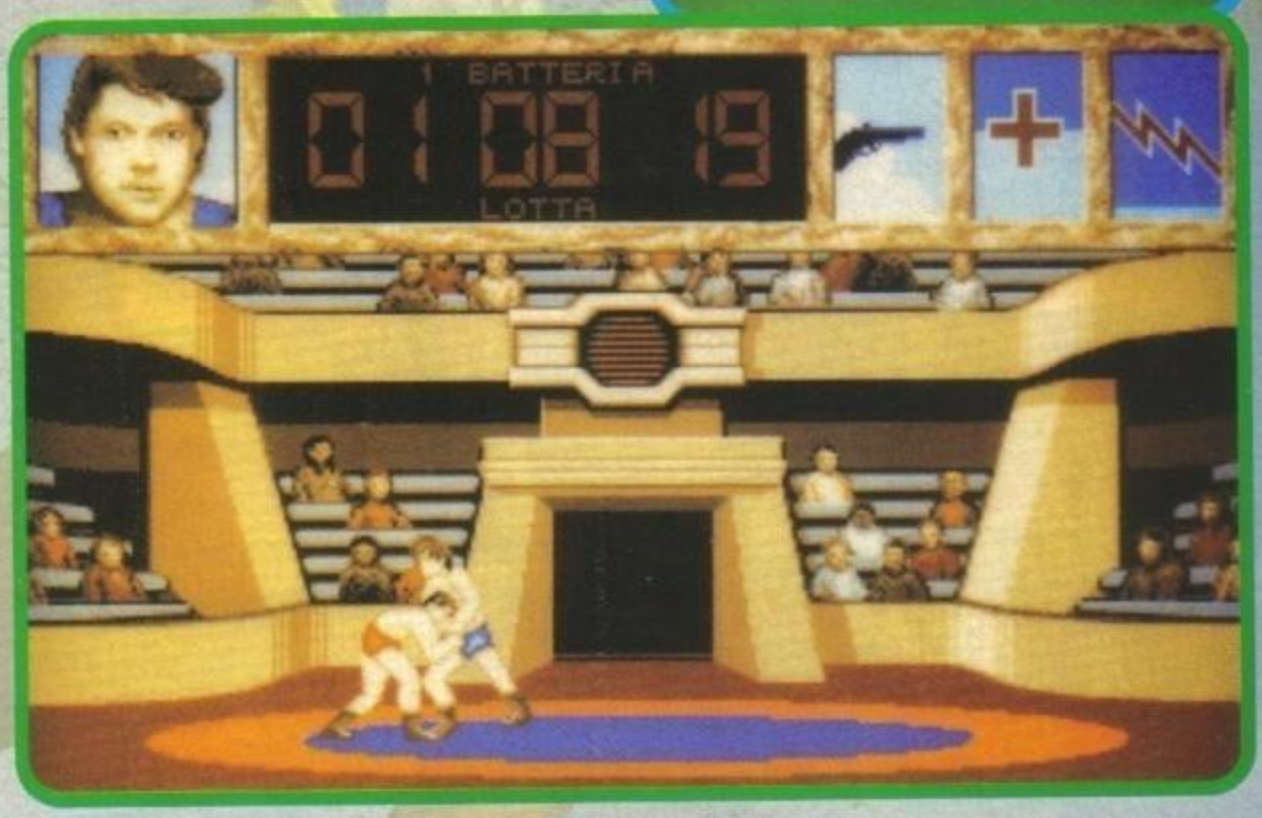
Era qualche anno che non usciva una simulazione multievento di questa caratura; le olimpiadi, come ogni manifestazione sportiva, hanno suggerito ad una ben nota casa inglese di concentrare gli sforzi per produrre il gioco delle olimpiadi. Non esiste una buona concorrenza ma nonostante questo mi sento di affermare che España è un ottimo titolo e merità di ottenere il riconoscimento "Star Player". Il programma, come potete ben osservare dalle foto, ha un'ottima grafica, anche se rigorosamente cubettosa, completata da un buon sonoro e una buona giocabilità. Il gioco non è in ogni caso perfetto visto che in alcuni eventi noteremo qualche scattosità di troppo anche su computer moderni e veloci come il nostro nuovissimo 486DX a 33mhz.
Ma non possiamo lamentarci, è il migliore della categoria (e non mi sto riferendo al computer!).

GLOBALE 91%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



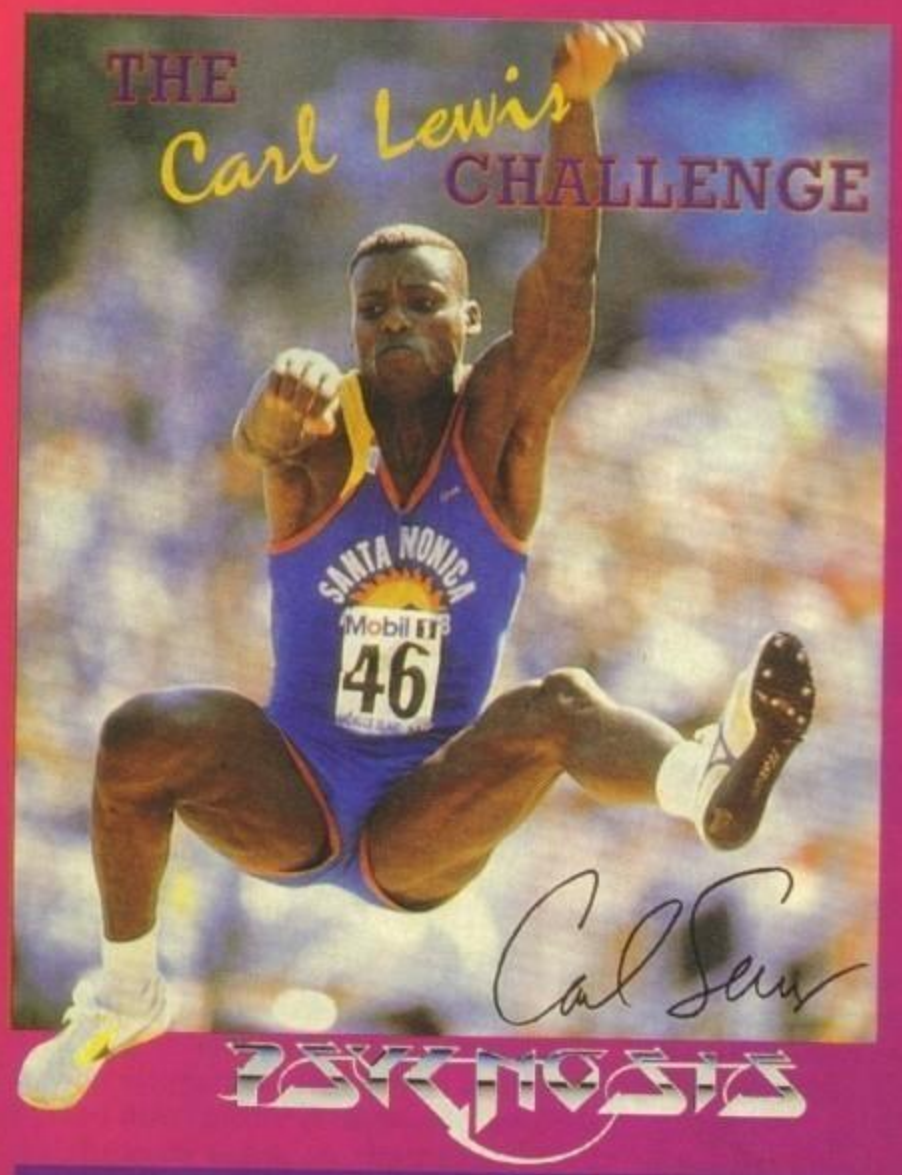




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

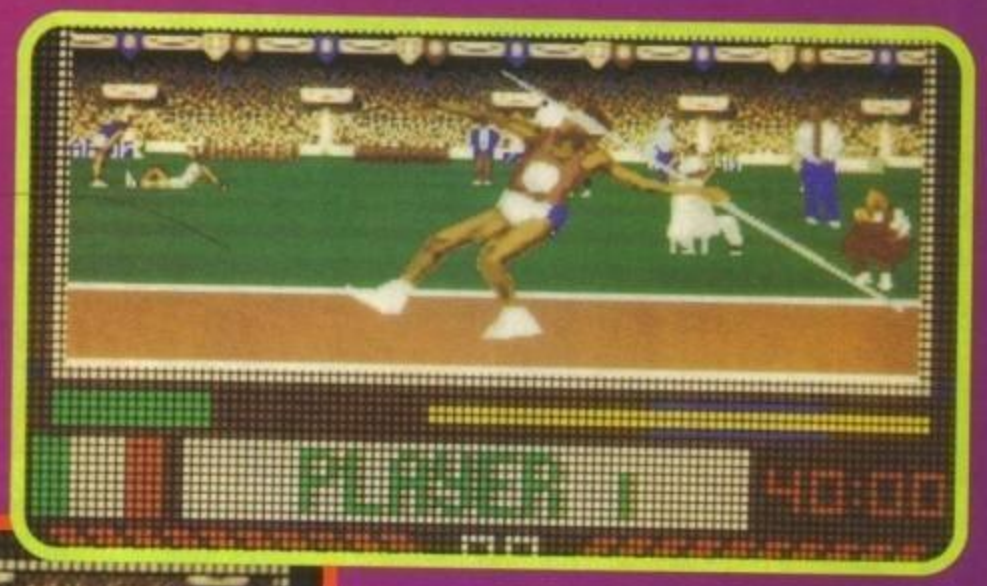
PSYGNOSIS per Amiga L. 69.900, PC L. 79.900

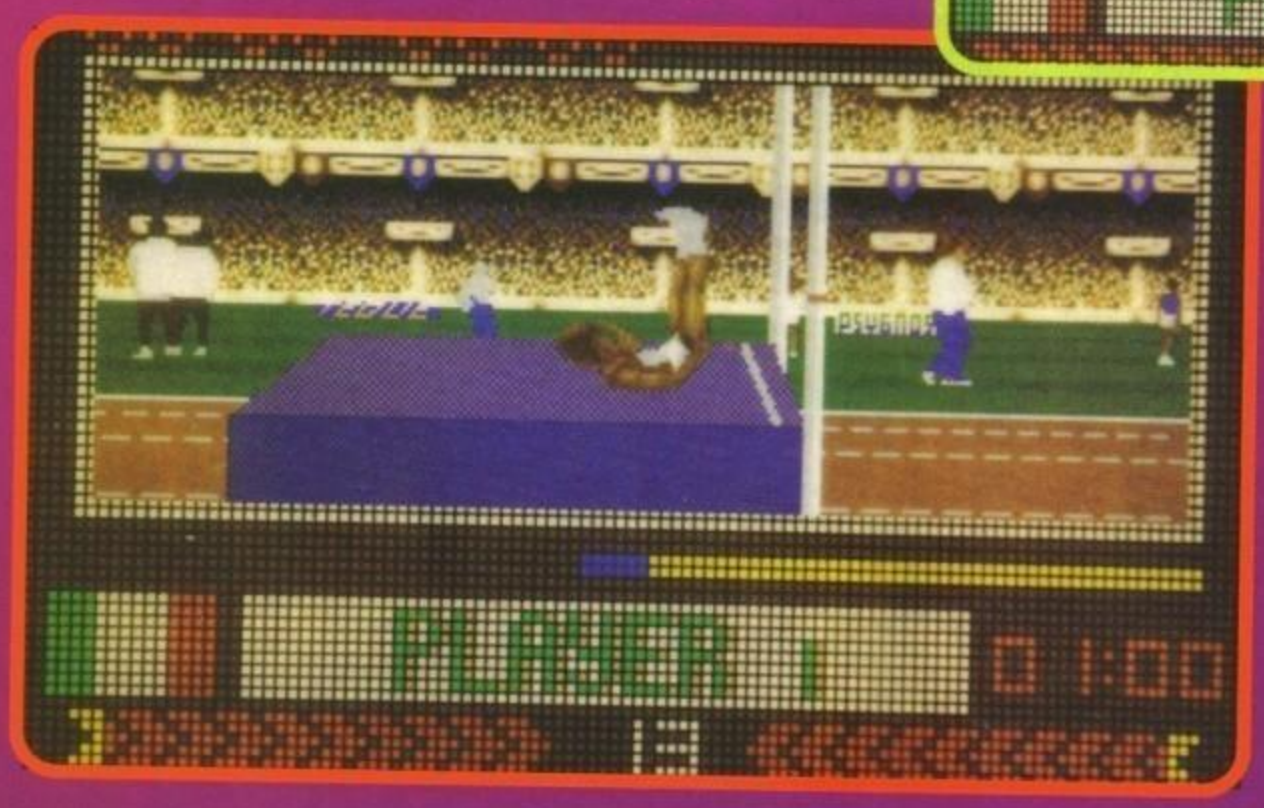


Visto che se ne sentiva la mancanza, la Psygnosis cerca di tirare un colpaccio alla Us Gold e alla Ocean con questo gioco di Olimpiadi sponsorizzato da Carl "zoooooom" Lewis... Vediamo quindi come se l'è cavata con il suo primo gioco su licenza.

Per scrivere questa recensione potrei riciclare il testo di uno dei tanti giochi di olimpiadi usciti fino a ora, ma visto che sono un redattore bravo, bello, intelligente e soprattutto modesto vi presenterò una recensione tutta nuova, e regolarmente coperta da copyright 1992 registrato a mio nome (scusate, ma sapete, il caldo da' alla testa, soprattutto quando ci sono 40 gradi all'ombra

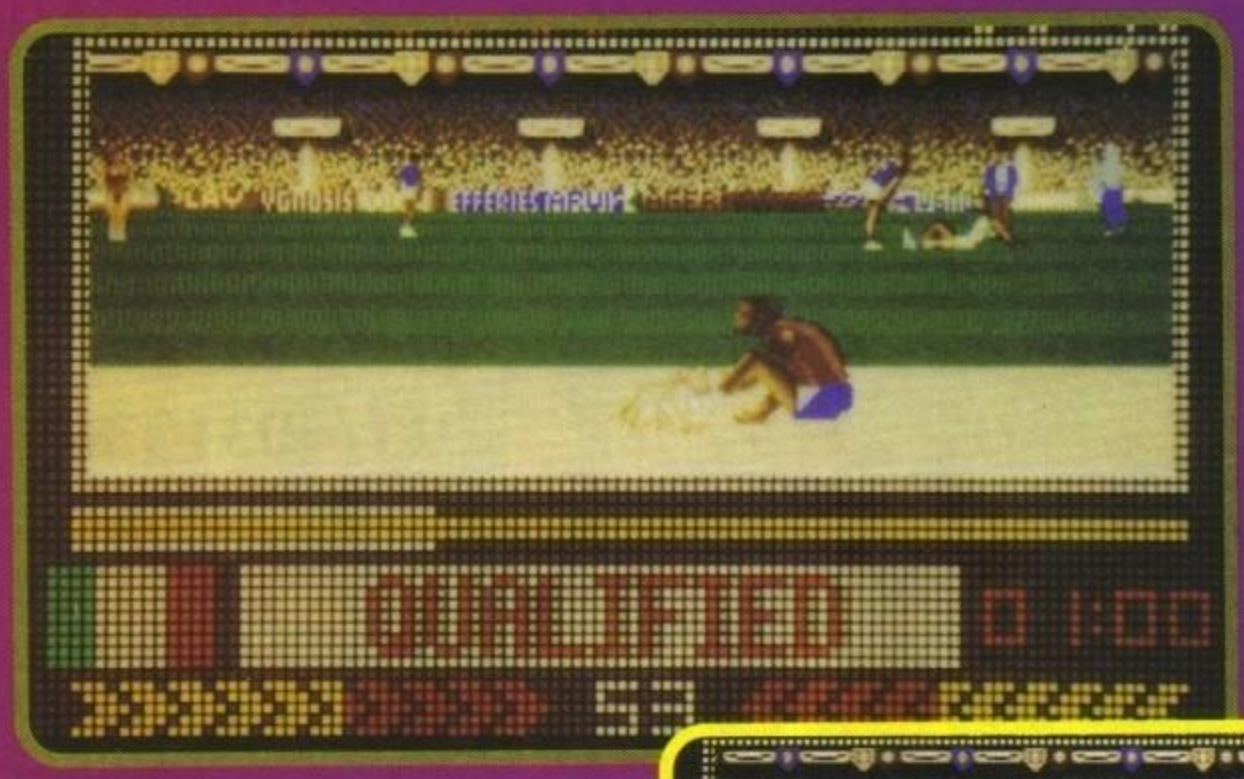
e non c'è ombra!!!).
Stavamo dicendo che, nella migliore tradizione videoludica, quando il mondo viene sconvolto da un evento sportivo di immani proporzioni (tipo, appunto, le olimpiadi) tutte le software house che si rispettino cercano di accaparrarsi i diritti per sfruttare il suddetto evento come cassa di risonanza e, di conseguenza, vendere di più.
Ci sono poi software house che, non potendo accaparrarsi i diritti dell'evento vero e proprio, cercano di comprare il nome di un personaggio famoso (ovviamente non Funari) e seguire l'esempio già dato. Questo è proprio il caso della Psygnosis che ha comprato i diritti per potere usare il nome di Carl Lewis nel suo primo gioco sportivo.
Diciamo subito che quest'ultimo si presenta con uno stile grafico particolarmente scenografico: avete presente i classici monitor giganti presenti negli stadi di tutto il mondo?
Ecco, l'intero gioco si svolgerà guardando questo monitor (attorniato da decinaia (neologismo) di lampadine che vi comunicheranno tutte le informazioni riguardanti la prova che state effettuando). Un'altra innovazione che i sapienti programmatori del team Psygnosis (ma quale team Psygnosis, si tratta della Teque London, che cento ne fa e una l'azzecca... NdMax) hanno aggiunto è il famoso SVSPM (Sistema Visualizzazione Sprite Per Miopi), che sfrutta sprite interamente digitalizzati e ritoccati; essendo questo un sistema dedicato a chi, come me, soffre di miopia, gli sprite sono qualcosa di obesamente grossi.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

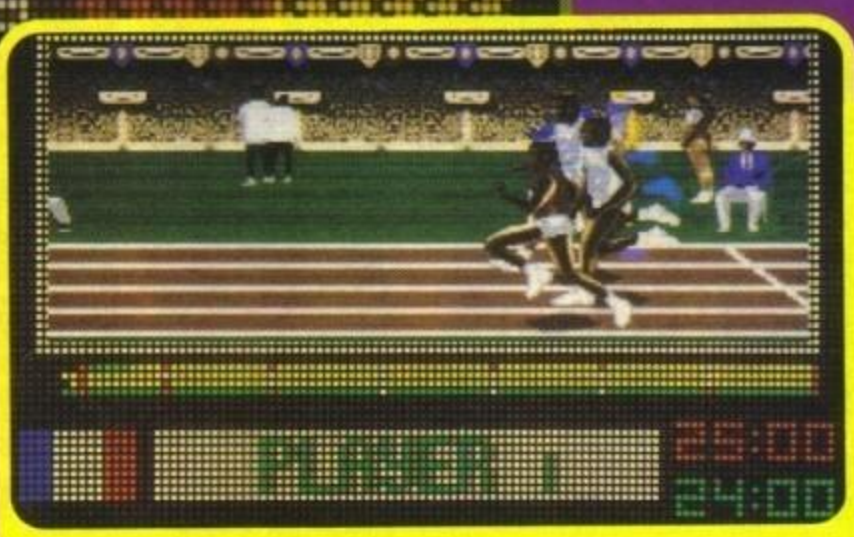


PC

Gioco sostanzialmente invariato, leggermente differente la scelta cromatica, ma per il resto non ci sono varianti di sorta.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 79%



Amiga

Bisogna ammettere che il gioco di primo acchito fa un'ottima impressione, sia dal punto di vista sonoro che grafico (sebbene, alla fine di ogni gara, i giocatori sembrino immersi nella gelatina e imbalsamati come dei veri beoti). Quello che dà invece veramente fastidio è il sistema di controllo. Nonostante si possano scegliere tre metodi diversi per pilotare (e che è, un jet? NdJH) il nostro atleta, tutto risulta purtroppo sempre un po' troppo macchinoso e poco appassionante, problema questo drammaticamente presente nelle corse ad ostacoli.

La giocabilità, a causa del sopracitato difetto, viene quindi gravemente penalizzata, cosa che, aggiunta ad un certo ritardo nella risposta dei comandi (forse a causa della dimensione notevole degli sprite digitalizzati), pregiudica inesorabilmente una grossa votazione.

Le schermate che introducono tutti gli eventi sono invece realizzate decentemente, peccato che siano delle dimensioni di un francobollo e la Teque non abbia messo una lente d'ingrandimento nella confezione per apprezzarne la qualità.

Un'altra cosa che mi ha indisposto è la dimensione dell'area di gioco, mentre come ho già ripetuto duecento volte in questa recensione gli sprite sono grandi e ottimamente animati, tutto il resto è schiacciato e li fa sembrare dei veri e propri giganti.

La fase manageriale assolve sufficentemente i suoi doveri; in definitiva questo gioco di Carl Lewis (che sembra più che altro appiccicato sulla confezione all'ultimo momento, come effettivamente è accaduto, piuttosto che vero testimonial del gioco... NdMax) è indirizzato più ai fan sfegatati delle olimpiadi che ai giocatori comuni; buona l'atmosfera, ma mediocre il risultato. Come prima licenza non possiamo certo dire che la Psygnosis abbia colto nel segno.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 79%

Le prove da affrontare sono i classici cento metri in velocità, centodieci a ostacoli, lancio del giavellotto, salto in alto e salto in lungo. Molto di voi si staranno chiedendo se il sistema di controllo sia il classico smanettamento selvaggio che provoca la lussazione del polso, oppure quello ritmico tipico dei giochi alla decathlon di tantissimo tempo fa', o uno nuovo; ebbene tutti e tre, proprio così; la Teque ha voluto fare le cose in grande (sprite compresi), adottando tutti e tre i controlli; prima di cominciare a giocare è altresì possibile decidere se giocare impostando anche (o solo) i parametri quali stamina, potenza ecc, oppure cimentarsi nell'arcade preoccupandosi unicamente di usare il joystick al massimo delle sue capacità.

Una nota conclusiva per evidenziare come siano assurdi i nomi che vanno a comporre la squadra Italiana: alcuni corrispondono, effettivamente, a verità; ma altri, vedi tale B.Figa che troneggia nelle schermate di gestione atletica della squadra, non ci sembrano troppo convincenti.

Prendo ancora un'ultima riga di testo per concludere dicendo che sebbene le olimpiadi siano già finite da un pezzo, la voglia di emulare i nostri campioni non finirà mai, e allora, cominciate a darvi da fare se volete conquistare una medaglia degna di tale nome.

Stefano Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE AMIGA

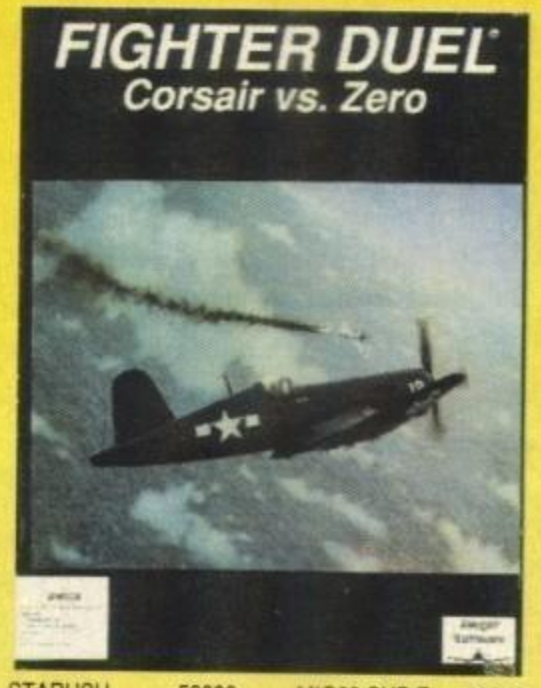
AMIGA

ADDAMS FAM. ...39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM....39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3....39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST.....39900
BIG RUN 49900
BLUES BROT. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET.....49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF.....59900
CHAMPION DR. .49900
CONAN 59900

JETSONS.....39900
KID GLOVES 2 ...59900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T.....79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900

LOTUS 2 TUR.....49900
LUPO ALBER.....39900
MAGIC POCK. 49900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF ..79900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. ..39900
PAPERBOY 2 49900
PINBALL DRE....59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUZ. GALL 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD 39900
ROBOCOP III 59900
ROBOZONE 49900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900
RUGBY C. 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC ...39900
SENSIBLE SO. ...59900
SHAD.DANC 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS. 49900
SPOT 49900

COOL CROC T. ..49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRUISE F..A.C. ..59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING. 39900
DEUTEROS 49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900
ELF 39900
EPIC 69900
F1 GP CIRCU. 39900
FIRE & ICE 49900
F. VOYAGER 59900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRST SAMUR. 49900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900



STARUSH 59900
STR. MANAG.....59900
STRIKER.....59900
STRUMTRUPP ..39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER....39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS.....39900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI.....69900
UNREAL.....39900
UTOPIA.....69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II.....69900
WACKY RAC. 39900
W.W. WORLD .....59900.
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

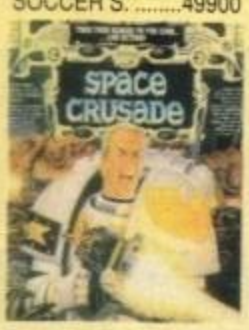
AMIGA SIM/ADV

ATF II 29900
TOY.GT44 RR.....29900
ULTIM. GOLF.....29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES .....
CRIME CITY 59900
CRUSE F. CORP.59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH. 69900
F15 S.EAGLE.....79900
F19 S.. FIGHT 69900
FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL ..59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA.....89900
INTELL.GAMES ..49000
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS59900
M 1 TANK PL. 69000
MIDWINTE.II 69900

MIG29 SUP.F.....69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL 69900
POWERM.DATA .33000
RED BARON.....89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A. 59900
AIR SEA SUP. 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL.....59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST. 49900
KIND OF M.III.....49900
MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900

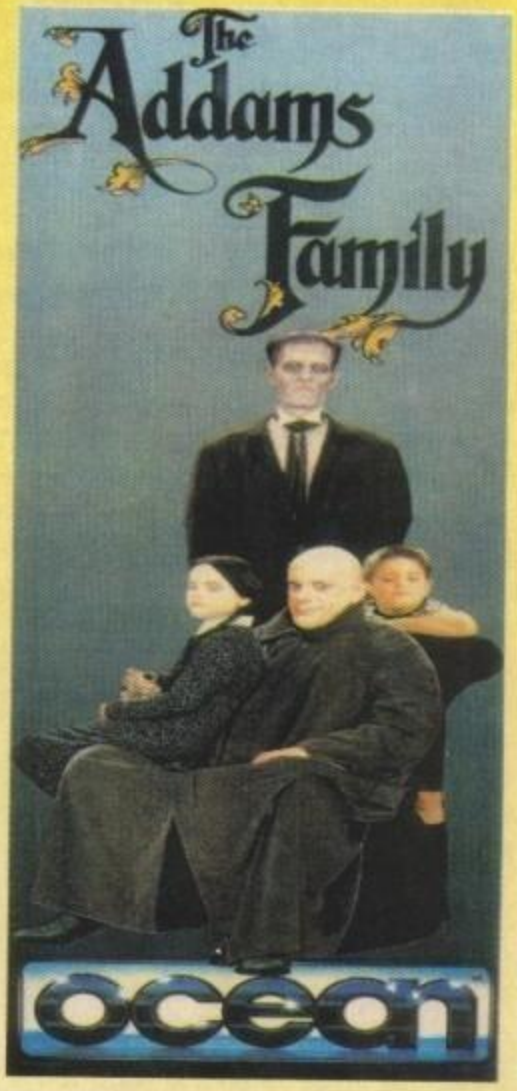


T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL.....39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA. ...19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB. ...19900
CHASE HQ 19900
COMBO RACER.19900
DEFEND O.T.C. ...19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA .19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP .19900
ITALIA 90 19900
JAMES POND.....19900
MINDBENDER.....19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND.....19900
NINJA WARRIOR19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH. 19900
QUEST O.AGG ...19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
SPEELBOUND....19900
STEG 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R....19900

TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED...19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT..19900



ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 615000
AMIGA 500 Plus ...659000
AMIGA 600 725000
A590 HD20Mb 639000

1084 S Monitor.....455000
1085 S Monitor.....435000
1407 VGA Mono ...199000
1960 VGA Colori ...730000
A 2320 Interlacer...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT.....550000
Janus AT.....790000
A 2300 Genlock 299000
A 2372 7 seriali 325000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti.....69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante **B/N**
L.299.000

MPS1550 stampante a **COLORI**
L.399.000

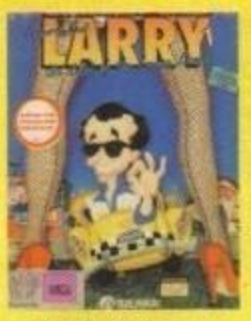
IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

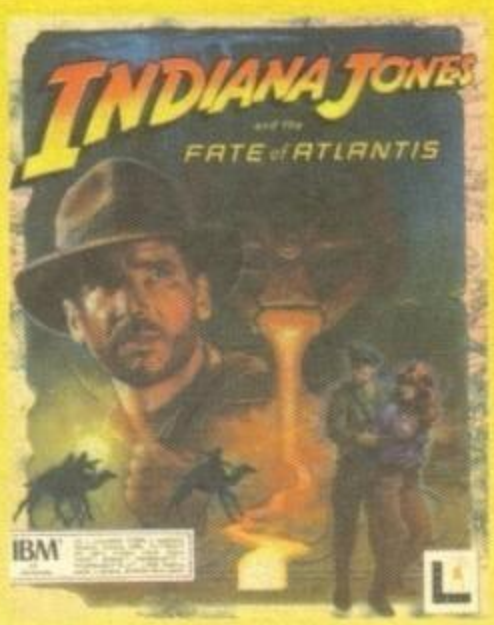
MPS1270 stampante **INKJET**
L.255.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

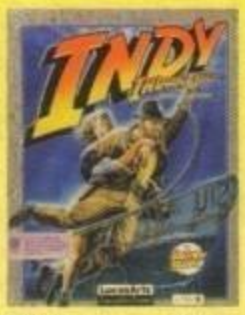
SOFTWARE MS-DOS





MS-DOS

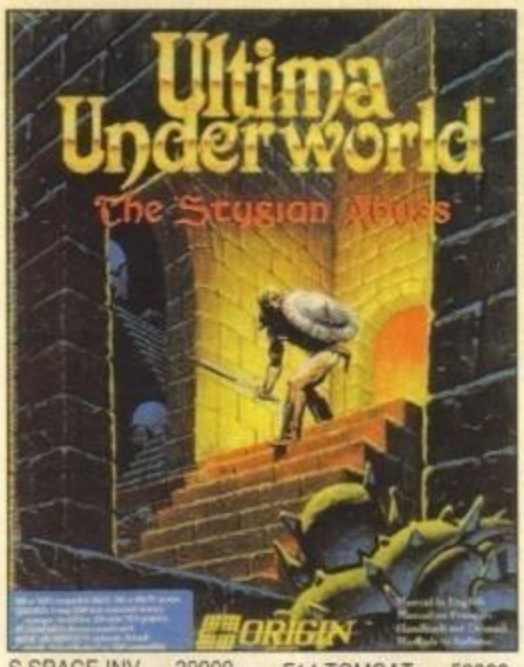
ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3....39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM..59900
BATTLE ISLE....59900
BLOODWICH....69900
BLUSE BROTH...49900
CAL GAMES 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION....99900
CONAN CIMM. ...69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. ..59900
DELUX STR.P.II .59900
DEATHBRING 39900
DYLAN DOG....49900
DRAGON'S L.II...99900
DRAGON'S L.E...79900
DUCK TALES 49900
EPIC 79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13....79900
GAZZA II....39900
GOBLIINS....69900
GODFATHER 59900
GODS....49900
GOLDEN AXE....49900
H.Q.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK 69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II 49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS....69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS 59900
MEGATRAVEL.II 69900
MILLEMIGLIA 69900
OBITUS....79900
O.N.M.LEMMING49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER....39900
POLICE Q.3....99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R....69900
ROLLING R....39900
SPACE 1889 69900



STRIKE II....39900
TEAM SUZUKI....59900
TURTLES....39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL....79900
T.SIMPSONS....49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900.
UMS II....79900
UNREAL....59900
VOLFIELD....39900
W.BEAMISH....99900
W.G.HOCKEY....69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900.

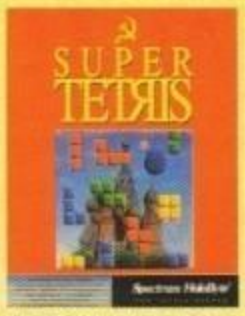
DOS SIM/ADV

ATF II....29900
IRON LORD....29900
TENNIS CUP 29900
ULTIM.GOLF....29900
A10 TANK K....89900
B.A.T....59900
BATTLECHE. 2...69900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES....69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR..99900
CENTURION....69900
CIVILIZATION....99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST....99900
EYE O.T.B....69900
EYE O.T.B.II....69900
F117 NIGHTHA...89900

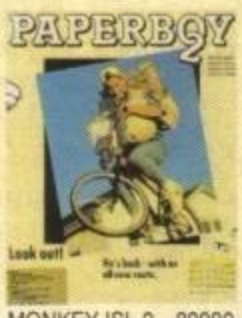


S.SPACE INV. 39900
SPACE ACE II....89900
SPACE Q.1....99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900

F14 TOMCAT....59900
F19 STEALTH F..99900
FALCON 3 109900.
GUNSHIP....89900
HARPOON 1.2....79900



HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INT.SPORT CH...69900
JETFIGHTER II ...79900
KINGS Q. V....99900
LOOM....69900
L.S.LARRY III....99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV....59900
MANIAC MANS...69900
MARIO ANDRET.69000
MEGATRAVLER.69900



MONKEY ISL.2 ...89990
MIG29 S.F....79900
M.U.F.TALES....99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9....99000
PACIFIC ISLAND79900
PERSONAL PRO79900
RED BARON....99900
ROBINHOOD 49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH....89900
SPACE 1889....69900
SPACE Q.IV....89900
SIM ANT....89900
STARFLEET I 59900
STAR TREK....79900
S.OPERATION D.49900

TIMEQUEST....79900
TONY LA RUS. ...69900
TV SPORT BOX..69900
WING COMM....59900
WING COMM.II ...79900

MS-DOS COMPIL

AD&D ACT C....89900
AIR SEA SUPR...69900
OYLES BOOK....99900
SOCCER STAR ..49900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

PRODOTTI CH

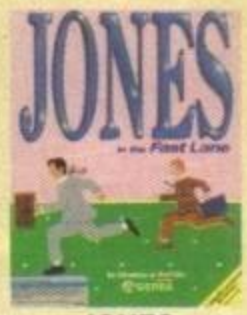
FLIGHT STICK 91000
MACH I....39000
MACH I PLUS....59000
MACH II....65000
MACH III....79000
GAMECARD III.....75000
GAMECARD MCA.75000
ROLLERMOUSE.120000

PRESENTI ALLO
SMAU '92

OFFERTISSIME !!!

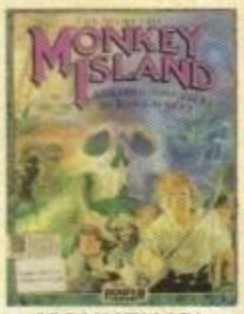
BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000



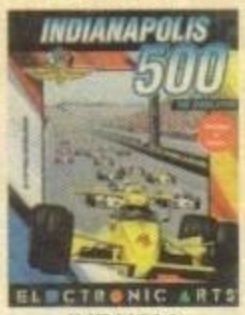
JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000



MONKEY ISL.
~~L.89.900~~
L.39.000

TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000



INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

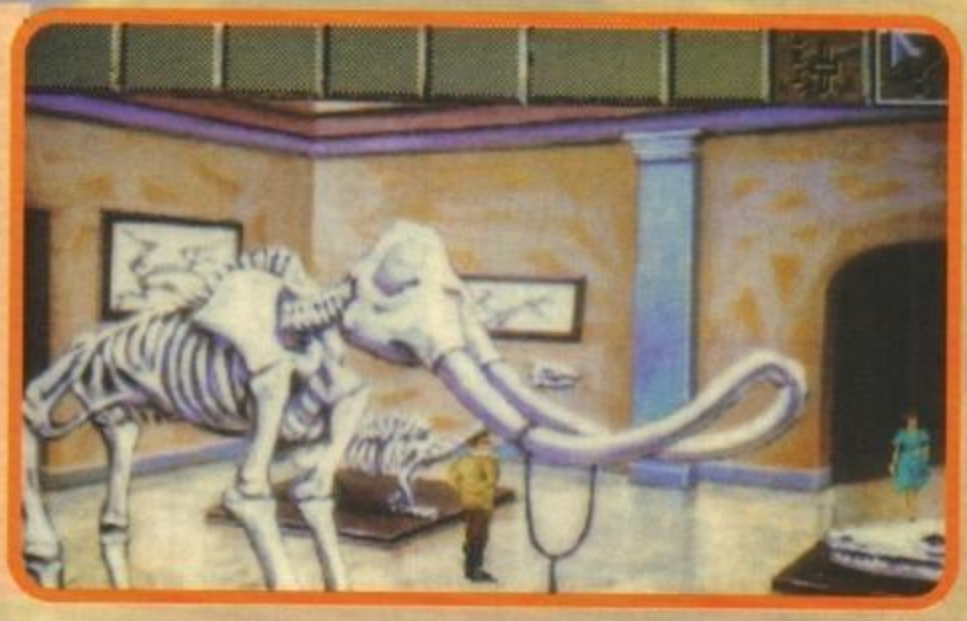
http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC L. 99.900

Sentiamo un po' come suona una frase del genere: "La Sierra rivoluziona il mondo degli Adventure con un nuovo strabiliante sistema di gioco!". Beh, non sta affatto male, no? Okay, okay, smettiamola di scherzare e vediamo se si tratta della solita solfa, pur sempre impeccabile, o c'è finalmente almeno un po' di originalità...

GAMES machine

STAR PLAYER

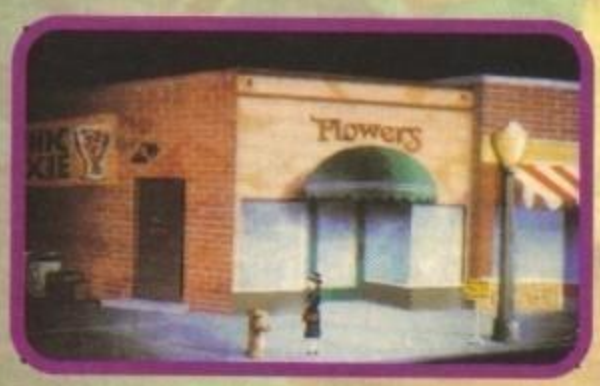


Laura Bow II: THE DAGGER OF AMON RA

Dunque, dunque, Laura Bow I non è mai uscito, ma in compenso anche Colonel's Bequest non ha mai avuto un seguito, per cui ecco che ci ritroviamo con un gioco fermo alla prima puntata e uno che è invece già alla seconda senza avere precedenti. Come forse avrete capito dalla ispiratissima frase che avete letto appena prima dell'ultimo punto che avete trovato (hey, oggi sono davvero logorroico!!!) questo gioco è in pratica il seguito di Colonel's Bequest, un vecchia avventura della Sierra dalle tinte gialle in cui la protagonista, una studentessa al college e aspirante detective chiamata Laura Bow, si prende una vacanza nella magione della sua compagna di stanza e si trova nel bel mezzo di una serie d'efferati omicidi: chi ha ucciso il ricco colonnello Djion e i suoi parenti? Al tempo, il gioco risultò parecchio innovativo (anche se decisamente snobbato qui in Italia, forse perché eravamo nel 1988 e il PC era ancora conosciuto soprattutto come partito politico più che per macchina da gioco...), dato che non era la solita serie di oggetti da raccogliere o di azioni da compiere in un dato ordine per poter accedere allo schermo successivo, ma piuttosto una serie di legami, tra i protagonisti del gioco, da scoprire per portare alla luce il vero colpevole degli omicidi. Grande interazione e soprattutto grande trama erano così i punti forti di Colonel's Bequest.

Dato che sento salire un coro di "Ahò, maccheppalle", taglio corto e vado velocemente a illustrarvi Laura Bow II. Siamo negli anni '20, e, nei panni di Laura, una semplice ragazza della campagna nordamericana, trovate lavoro in un giornale, lavoro che sembra fare proprio per voi, dato che vi da la possibilità di ficcare il più possibile il naso negli affari degli altri.

Venite quindi a conoscenza, una volta arrivati a New York e aver toccato con mano la dura realtà metropolitana (intendo dire che vi raspano le valigie e i soldi!), che nel museo di storia egizia si è consumato un omicidio, e come se non bastasse il pugnale di Amon Ra, un artefatto di particolare importanza storica, è stato trafugato. Se foste una normale giornalista, ve ne freghereste



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

altamente, e dopo aver steso un articolo sul fatto di cronaca e sulle conseguenti trattative diplomatiche tra Egitto e Stati Uniti, dimentichereste il tutto per proseguire alacremente il vostro lavoro di cronista, magari occupandovi dell'ultimo delitto di mafia o cose simili. Ma dato che non siete una normale giornalista, bensì una impicciona patentata, decidete di mettervi sulle tracce dell'assassino e del prezioso pugnale. Ma che trama originale, eh? Beh, in effetti come storia sembra copiata da un libro giallo Mondadori, quelli da edicola per capirci, ma devo dire che è comunque interessante. La grafica è naturalmente in VGA 256 colori (non per niente la Sierra è stata la prima ad usarla intensivamente) e il sistema è il supercollaudato punta&clicca, che probabilmente ha tolto molta importanza al ragionamento e ha dato troppo spazio al "cliccamento selvaggio" per tutto lo schermo alla ricerca di qualcosa da utilizzare, ma che tutto sommato risulta molto funzionale. Tutte le schede sonore esistenti sono supportate e avrete modo di sentire delle musichette stile anni '20 davvero accattivanti. Adesso solo un dubbio mi assilla: se il primo capitolo aveva come titolo Colonel's Bequest e il secondo Laura Bow II, il terzo che nome avrà? Bah, forse sarà Marco Auletta III: The Quest for the Nutella.

Andrea Orchesi

SE QUALCOSA PUO' ANDAR STORTO....

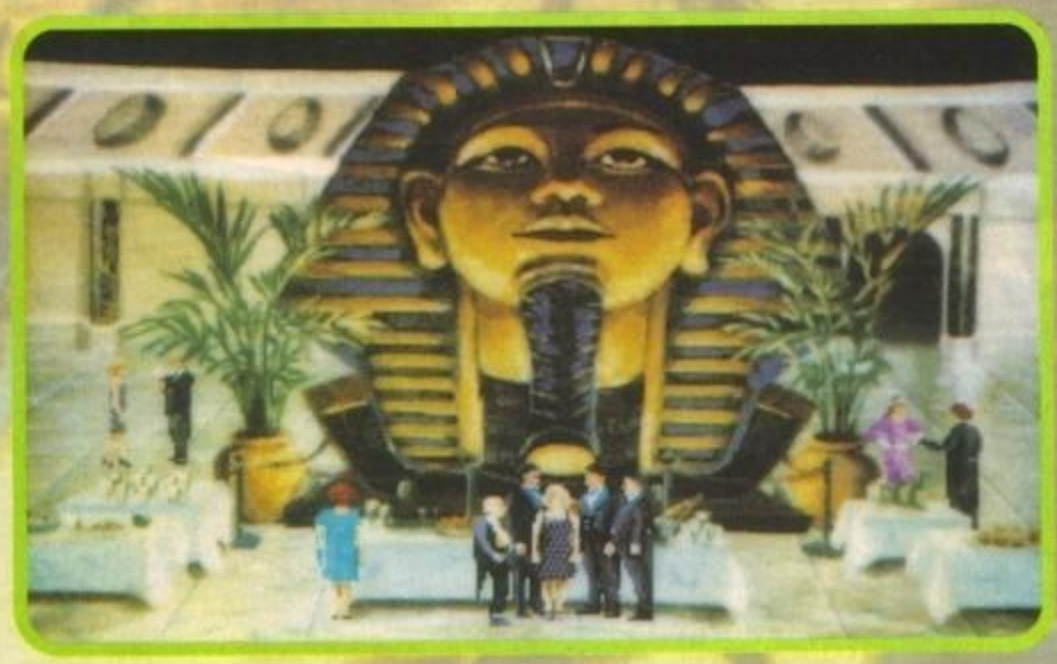
Questo mese avremmo potuto offrirvi l'anteprima di Quest for Glory III (del quale abbiamo comunque già pubblicato qualche foto), ma purtroppo il dischetto arrivatoci, con il demo giocabile, era completamente vuoto. Avremmo inoltre potuto fornirvi anche la mini-mini-mini preview di Space Quest V, ma il suddetto demo giocabile ci è giunto difettoso, per cui al momento sappiamo solo che la grafica si avvarrà dei soliti 256 colori, e che il sonoro promette parlato digitalizzato per i possessori di Sound Blaster. La storia rimane purtroppo ancora ignota alle masse, ma se tutto va come deve il mese prossimo vi forniremo una preview decente, magari insieme a quella di King's Quest VI, scritto dalla mielosa Roberta Williams e disegnato naturalmente dal solito team Sierra che si avvale del pluriosannato sistema SCI (Sierra Creative Interpreter). Tenetevi in contatto e faremo l'impossibile per soddisfarvi. Come al solito, del resto!

PC

Beh, ammetto di essere stato un po' demenziale nella recensione, ma oramai i giochi Sierra li conoscete a memoria. L'aspetto grafico comunque è molto carino e richiama in maniera perfetta lo stile degli anni '20, oltre a essere infarcito di effetti come dissolvenze e animazioni degli sprite davvero accurati. La storia è qualcosa di raro sugli schermi dei nostri PC, dato che le avventure a sfondo giallo, soprattutto quelle ben fatte, si contano sulla punte delle dita di una mano di un pesce (questa è la chicca della giornata!!!), e sarete sicuramente catturati dal susseguirsi degli eventi. La difficoltà è ben calibrata, e come al solito, dopo un inizio un po' stentato filerete come dei treni (sempre che abbiate ancora un numerò sufficiente di cellule cerebrali attive)(con i quaranta gradi all'ombra della Milano di fine Luglio, sapete com'è... NdMax) verso la soluzione del mistero, impegno che vi costerà comunque parecchio lavoro, con conseguente longevità assicurata. L'unico appunto da fare è il sonoro: in effetti è sempre la solita musichetta, arrangiata bene per carità, da carillon, ma non sarebbe proprio ora che si decidessero a digitalizzare&campionare? E adesso la fatidica domanda: ma è meglio comprare Laura Bow II o Indy IV? Ah, ah, ah, ma sono domande da fare? Il gioco della Lucasarts è sicuramente di un altro pianeta, ma chi si è ormai affezionato al (datato) sistema della casa responsabile di giochi come Larry e Space Quest, troverà indubbiamente pane per i propri denti. Ah, dimenticavo, mi sa proprio che vi dovrete procurare un 386sx (almeno), una Soundblaster, un Hard Disk e un mouse (oltre alla VGA, di corsa (of course)), non che siano obbligatori (beh, l'hard disk sì), ma altrimenti perderete l'immediatezza del sistema point'n'click e la fluidità delle animazioni.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

CADARIO

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

"...Grafica superbamente disegnata e un 3D che ha del meraviglioso..." "Motori e grido della folla campionati aumentano la già eccezionale atmosfera di GRAND PRIX".

960 AMIGA "K" NOVEMBRE '91

"...Siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un indelebile segno per i tempi che verranno. Non credo infatti che sia mai esistita una simulazione che riuscisse a combinare in modo così sapiente una profondità sconcertante ad un realismo esasperato; tutto questo senza affatto pregiudicare una giocabilità straordinaria".

97% AMIGA "TGM" DICEMBRE '91

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MicroProse, per PC

GAMES machine

STAR PLAYER

Che cosa sapete della neve? Che fiocca, che è bianca, che si scioglie, che è acqua solidificata, che cade in inverno, che... basta così, non ci siamo capiti!

A.T.A.C.

Non stavo infatti parlando della neve nel senso classico del termine, bensì nel senso eufemistico, della famosa polverina bianca che è più propriamente nomata droga. ATAC infatti vi pone come comandante in capo tuttofare di una massiccia operazione antidroga (idea tipo Snowstrike) che sarà combattuta non più con sbirrolandia a due o quattro zampe (leggasi: poliziotti e cani antidroga) ma con esplosivi ad alto potenziale sparati da macchine belliche volanti. Non vi frizza il sangue nelle vene? I baroni della droga saranno dunque i vostri nemici: vi siete mai chiesti perché baroni e non altri titoli nobiliari? Bah, io penso che il motivo sia il loro odio per perdere a carte (e così barano come pazzi). Battuta cretina? Ve lo concedo, d'altra parte sto scrivendo avvolto da un caldo cocente, e, secondo una nota legge fisica "l'incremento della temperatura craniale provoca un aumento della velocità di fuga delle idee"; come dire che uno resta senza più nulla da scrivere.Il gioco si apre con una visione paradisiaca: un lindo ufficietto al cui centro campeggia un potente ventilatore acceso. Dopo tale vista mezza redazione ha mugolato di disappunto, per via dell'atroce caldo estivo milanese e soprattutto per la mancanza di aria condizionata. Teoricamente in redazione avremmo un bel frigo (che ospita i beveroni), ma nessuno è ancora riuscito a farci la siesta dentro. A parte queste amenità estive, nell'ufficio di ATAC avviene tutta la direzione delle operazioni: proprio al centro campeggia un bel Picci 80586 che è adibito alla gestione territoriale. Sul suo schermo deciderete tutte le fasi della missione: partenza, percorso, azioni belliche e arrivo, aiutati da una rappresentazione geografica dello scenario. Il grado di pianificazione è abbastanza minuzioso, in quanto dovrete sistemare le quote e decidere ordini anche per gli squadroni: non esistono solo i piloti singoli. Comunque, nel vostro fresco ufficio esiste un grosso schedario per la gestione dei piloti: non è questo il problema; la difficoltà casomai sarà nello scegliere intelligenti combinazioni di armi (bombe, missili A/A, missili A/T) e soprattutto nel riportare a casa la ferramenta che li deve portare a spasso per i cieli. La sezione ferramenta è piuttosto interessante, perché include gli F-22 e gli AH-64. I primi sono "antenati" dell'ATF (visto in Jetfighter 2): caccia veloci con un certo livello di invisibilità radar, mentre i secondi sono più noti come "Apache" o "Gunship": ebbene sì, la MP si è già presa cura di loro in ben due simulazioni, senza contare il contributo di altre case.

Le decisioni che vi spettano riguardano l'armamento e l'assegnazione dei piloti, dopoché vi toccherà pilotarli. Eh, sì: come vedete, voi siete autentici factotum; non contenti di decidere la strategia, vi tuffate a corpo morto nell'abitacolo di queste moderne macchine da guerra, dando inizio ad una simulazione vera e propria di guerra aerea.

Un altro parametro di gioco riguarda la complessità dello scenario: se non volete farvi fare a pezzi dalla guerra totale, potete sempre scegliere uno scenario limitato, o addirittura una fase arcade, dove praticamente potrete lasciare a casa un bel po' di cogitazione e fiondarvi nei cieli per un po' di sana distruzione globale. Quest'ultima possibilità prevede che voi pilotiate uno F-22 o un Apache... e basta: Fantozzi contro tutti, a differenza delle altre due possibilità in cui ci sono piloti e velivoli in buon numero, oltre alla possibilità di missioni collettive. Attenzione, però: giammai dovrete pensare che i baroni della droga stiano buoni e zitti ad aspettare la vostra impiombatura. Vi aspetta una battaglia lunga e difficile, in cui le vittime fioccheranno ancor più della neve che vi accingete a mandare in fumo...

W.B.

PC

Ecco qua: la MP non è mai contenta e stavolta vuole rifilarvi due giochi contenuti in uno solo. Abbiamo gia visto qualcosa di simile in Flight Of The Intruder, nel senso che esistono due sezioni differenti: pianificazione strategica e azione, e le sezioni di volo avvengono su due velivoli diversi. Un riempitivo niente male, quindi, con il solito contorno della grafica MCGA che ci mostra le sfumature cromatiche di terreno e orizzonte, 3D poligonali solide, viste esterne e il solito malloppo di immagini statiche e animate. Peccato, casomai, che la grafica 3D non sia particolarmente veloce: un vizio di molti programmatori che godono immensamente nel pretendere che chiunque abbia almeno il 386; c'è da dire che anche i 486 possono fare poco contro la cattiva programmazione: me ne sono reso conto dopo aver visto l'oscena lentezza di un noto programma grafico che girava su un 486/50. Fortunatamente non è questo il caso: in ATAC chi ha "solo" un 286 può togliere via un po' di dettaglio grafico e godersi un volo decentemente fluido, mentre i tre tipi di gioco accontenteranno una gamma più ampia di giocatori. Attenzione, però: nemmeno il livello Arcade va bene per chi vuole uno sparammazza. ATAC richiede sempre un minimo di ragionamento e strategia; se li cercate, li troverete, altrimenti fatevi un favore e andate in sala giochi.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

GLOBAL EFFECT

Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.

Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.

Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.

Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.

Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.
Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

**Amiga screen shots*

©Millennium 1992

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

Disponibile per AMIGA 1 Mb - PC VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, So

DISTRIBUZIONE ESCLUSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per PC L. 79.900

THE HEROES OF THE 357TH

Finalmente in redazione è arrivato un bel 486/33Mhz così non ci sono più scuse del tipo "Io recensisci tu perché c'hai il PC veloce" con le quali mi rifilano tutti i simulatori. Bene, Max, cosa c'è da fare per questo mese? "Heroes of the 357th". Ah, bel nome, e che tipo di gioco è? "Un simulatore".

E così eccomi qua a recensire l'ultimo simulatore della Electronic Arts. Non che la cosa mi dispiaccia, anzi i simulatori mi piacciono molto, ma dopo aver visto Aces of the Pacific penso che per un po' di tempo sia difficile fare di meglio. Prima di parlare, però, è meglio dare un'occhiata a questo gioco, nella cui confezione, oltre al manuale e ai dischetti è incluso anche un meraviglioso (oooooh!) sport-watch, che naturalmente mi sono subito acchiappato (bilancio dei tre orologi Electronic Arts arrivati in redazione: MA's-il quadrante mostra sempre e solo l'ora 1:00, anche se i secondi avanzano perfettamente; Andy's(mio)-appena preso in mano è esploso il cinturino: Bdm's- funzionante) (mi dispiace dirtelo, ma è morto quando si è lavato le mani... Ed era impermeabile! NdMA). Allora, il periodo preso in considerazione dal team designer della EOA è quello riguardante la seconda guerra mondiale e il tipo di conflitto è quello aereo. In pratica, se vi siete letti la recensione di Aces of the Pacific su TGM di luglio sapete già tutto, se invece ve la siete persa vedete di procurarvene una copia, perché ripetere tutto da capo mi sembra esagerato. Esauriti i preamboli di tipo storico vediamo come si presenta HOT357: la prima cosa da scegliere se far pratica o sul serio: una volta operata la scelta si viene catapultati nel bel mezzo del briefing (se avete scelto pratica vi verrà offerta la possibilità di volare il tipo di missione a voi più congeniale) che, devo dire, è quanto di meglio si possa trovare per ciò che riguarda la grafica: la missione vi viene infatti spiegata tramite un filmino in bianco e nero con effetti particolarmente "d'epoca" come il nastro rovinato o qualche salto di fotogramma, e durante la sezione dell'equipaggiamento avrete la possibilità di gustarvi il vostro aereo in 3D animato corredato di tutte le varie viste, naturalmente con un aggiornamento istantaneo delle armi selezionate. Anche decollo & atterraggio sono completamente animati, e non dovrete assolutamente temere di schiantarvi grazie a una mossa poco opportuna. Una volta decollati arrivano le note dolenti: il controllo via tastiera è assolutamente ridicolo, infatti non è possibile effettuare correzioni troppo accentuate perché appena si calca un po' la mano (sia in cabrata che in virata) l'aereo schizza via e diventa incontrollabile. Naturalmente, in queste condizioni, è perfettamente impossibile mirare o tantomeno colpire gli aerei nemici, anche perché, essendo macchinoso e difficilissimo virare in tempo utile, vi scapperanno via ancora prima di averli inquadrati. Come se ciò non fosse abbastanza, quei pazzerelloni della EOA hanno pensato bene di inserire delle simpatiche digressioni come la missile-cam e la vista sull'aereo del compagno di squadra che vi sta parlando. Ora, mi direte voi, tutto ciò non deve essere niente male, eppoi come fa ad influire sulla giocabilità? Semplice, quando ho detto "simpatiche digressioni" intendevo dire che queste viste sono attivate a scelta dal programma quando meno è opportuno: se ad esempio state picchiando verso il suolo e sparate un missile, la visuale passerà di colpo al missile lanciato, lasciandovi così ignari di quanto succede al vostro aereo, a meno che non siate pronti di riflessi e schiacciate subito il tasto corrispondente alla vista dall'abitacolo. Quanto detto si ripete naturalmente anche quando un vostro compagno comunica con voi via radio: immaginate di avere il motore in fiamme, in volo radente a 30 metri dal suolo, con un avversario di coda e vedere l'immagine sul vostro schermo scomparire per lasciar spazio ad un perfetto idiota che ci avverte tramite la radio che è riuscito ad abbattere un aereo nemico! Ovviamente, prima ancora che riusciate a trovare il pulsante per ripristinare la vista originaria, sarete esplosi e/o uccisi da colpi di mitra e/o schiantati al suolo. Inaudito! Un paio di notizie utili prima di lasciare spazio al commento: le opzioni di gioco si limitano alla selezione "pratica/gioco vero e proprio" e niente altro: per ciò che riguarda la configurazione, anche un semplice 286 vi può bastare, sempre che sia dotato di HD e VGA, naturalmente.

Andrea Orchesi

PC

Non so che dire. Sono rimasto così scioccato dal sistema di controllo che non so da che parte cominciare. Prima di tutto bisogna ammettere che la presentazione è molto curata e merita di essere vista, soprattutto se pensiamo ai briefing di certi giochi, ma il resto è totalmente negativo. La giocabilità è assolutamente inesistente, a meno che non vi abituiate a virare mooolto lentamente e a vedervi cambiare l'immagine sullo schermo quanto meno ve lo aspettate, e non penso che possiate farlo. Anche l'aspetto globale del gioco è decisamente inferiore a prodotti di altre case, cominciando dal manuale e continuando col sonoro, e l'orologio in regalo non addolcisce certo la pillola. L'unica speranza è che il joystick faccia il suo dovere, ma non posso assicurarvelo, per cui cercate di provarlo prima di ventilare la possibilità di un acquisto (per la cronaca il voto si riferisce ad una eventuale versione con joystick. Se avete solo la tastiera sottraete 20 punti al globale. Non abbiamo avuto il coraggio di scriverlo noi, un voto così basso!), possibilità che è comunque già molto remota, dato che c'è in giro molto di meglio. Peccato, un discreto simulatore, ma niente più.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE

LIVERPOOL: un arcade per 1 o 2 giocatori con tutte le caratteristiche di una vera partita di calcio: strategia, tattica, punizioni, barriere, rigori, rimesse laterali, pubblico, spettacolare utilizzo della grafica ed effetti sonori di alta qualità.
Sponsorizzato ufficialmente dalla squadra del Liverpool, è l'ultima parola in fatto di simulazione arcade dello sport più spettacolare del mondo.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

GRANDSLAM

Disponibile per:

AMIGA
IBM PC COMPATIBILI
C64 CASSETTA
C64 DISCO
AMSTRAD CPC CASS.
AMSTRAD CPC DISCO

© Marty Buchan

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

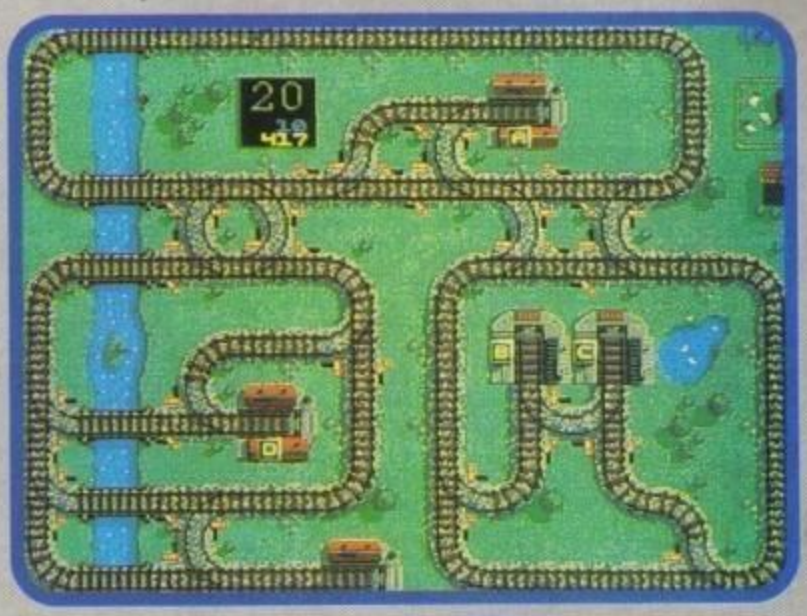
http://www.oldgamesitalia.net/

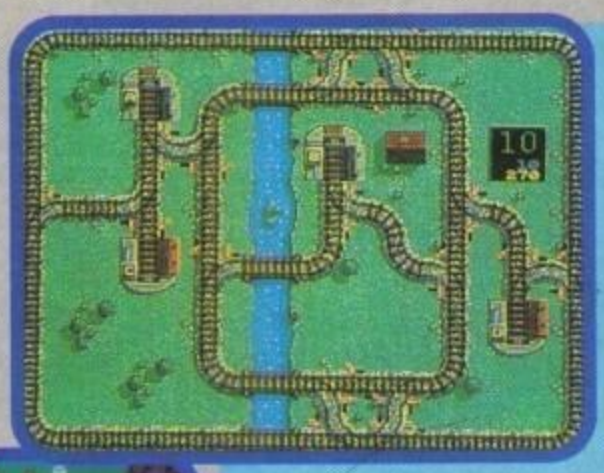
REVIEW

KINGSOFT per Amiga

Quand'ero piccolo passavo il mio tempo tra il Lego, le automobiline radiocomandate e non, il Meccano e, ovviamente, i trenini elettrici. Poi sono arrivati gli home computer e da allora non c'è più stata storia: videogiochi e basta! Ma mai avrei pensato di tornare a giocare coi trenini sul mio Amiga. Eppure certi ritorni di infantilismo possono essere piacevoli. Molto!

Provate ad immaginare otto stazioni ferroviarie collegate tra loro in modo del tutto caotico da una fitta rete di binari caratterizzati da un numero non indifferente di incroci e relativi scambi. Provate ora a pensare a tre treni che, partendo da tre diverse stazioni, debbano arrivare tutti alla stessa destinazione. In circostanze normali non dovrebbero esserci problemi: nelle vicinanze dell'arrivo i tre convogli rallentano l'andatura a seconda delle necessita e per poter giungere uno dietro l'altro senza grossi patemi d'animo. Ma il problema è che in Locomotion i treni vanno tutti rigorosamente alla stessa velocità e non si fermano mai neanche quando stanno per schiantarsi con qualche altro locomotore. Ragion per cui l'unico sistema per tenere veramente la situazione sotto controllo è quello di pianificare percorsi più o meno lunghi tramite un accorto uso degli scambi in modo da evitare collisioni indesiderate. Spostandoci col cursore sull'incrocio dei binari desiderato, infatti, possiamo azionare lo scambio con la semplice pressione del tasto sinistro del mouse. Peccato che ci sia un ulteriore fattore di difficoltà. Le regole del gioco, infatti, ci mettono nella scomoda situazione di dover mandare un certo numero di treni a destinazione (le stazioni sono contrassegnate da una lettera alfabetica e ogni treno è accompagnato per tutto il percorso da una lettera che indica appunto la sua destinazione) in un tempo limite. E quindi spesso volentieri ci toccherà pigiare sull'acceleratore, che poi è il tasto destro del mouse, per fare muovere TUTTI i treni a velocità doppia costringendoci il più delle volte a veri e propri contorsionismi mentali con relative complicazioni visive tipo lo strabismo causato dala necessità di tenere d'occhio più treni contemporaneamente. Sfasciate più di otto treni e sarà game over; mandate invece tutti quelli dovuti a destinazione e passerete a un livello superiore con meno binari, meno scambi e più treni. Passate un centinaio di livelli e forse vincerete un posto di aiuto-aiuto-aiuto-controllore nella stazione a voi più vicina. E nel caso che cento livelli vi sembrino un po' troppi da affrontare tutti di fila, non disperate: ci sono sempre le password (o come cavolo le volete chiamare). G.B.





Amiga

Si sentiva la mancanza di un rompicapo tanto elementare eppure tanto entusiasmante. Ma finalmente qualcuno ha colmato questa lacuna per permetterci di passare meritate notti insonni davanti al nostro adorato Amiga. In effetti non c'è molto da dire. Dirigere il traffico ferroviario non è esattamente un'idea nuova, ma combinare un simile tipo di gioco con tutta una serie di accorgimenti peraltro pressoché ovvi come un numero limitato di percorsi alternativi e di schianti possibili e, soprattutto, l'impossibilità di fermare i treni se non ad uno scambio è come dargli una marcia in più. Se poi si aggiunge la non indifferente possibilità di accelerare il gioco per venire a patti coi limiti di tempo imposti a patto di riuscire a ragionare sufficientemente in fretta da tenere tutto sotto controllo è come dare al gioco un'ulteriore spinta sul piano del divertimento e della sfida. Considerando poi che il numero di livelli è decisamente non indifferente (più di cento) e che qualora non vi siano sufficienti è presente anche un'editor di percorsi, non si vede dove un simile rompicapo possa deludere. Ma ve lo dico io, che ci ho giocato non poco. La varietà di gioco è quella che è: scarsina. E dopo il vostro bravo mucchio di partite comincerete anche voi a pensare che "in fondo si tratta sempre e solo di spedire i treni dove debbono andare". E allora probabilmente lascerete perdere, convinti però di aver speso il vostro tempo in maniera decisamente divertente.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

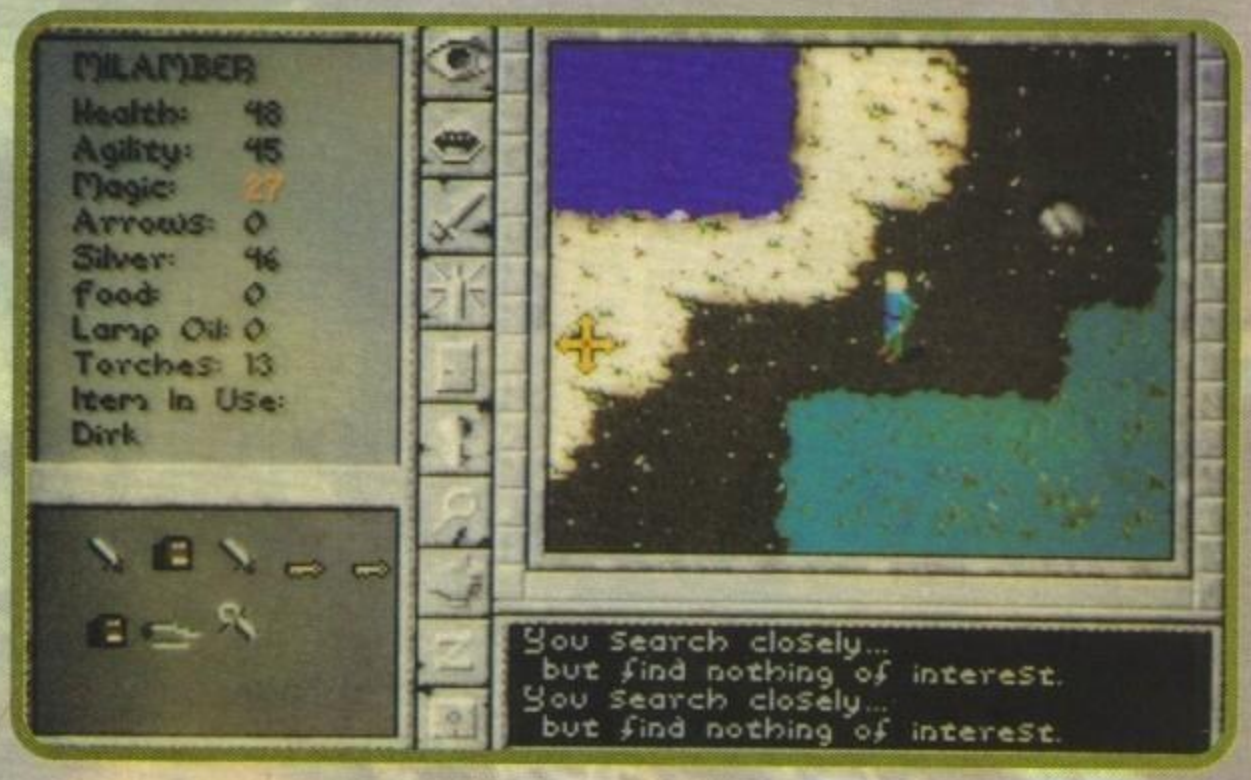
GLOBALE
89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI per PC

Dopo tonnellate di giochi di ruolo tutti uguali e tutti ambientati nei mondi AD&D, ecco qualcosa di innovativo, sia nello schema di gioco sia nell'ambientazione.



PROPHECY OF THE SHADOW

La storia di questo ultimo gioco della SSI l'avevamo già introdotta nel numero scorso, ma per amore di cronaca la ripetiamo per le Incolte Moltitudini: mentre discorrevate degli argomenti più disparati con il vostro caro maestro (non si sa bene di che cosa) Larkin sulla soglia della sua casa, ecco che un losco figuro, nascosto tra i cespugli, lo colpisce

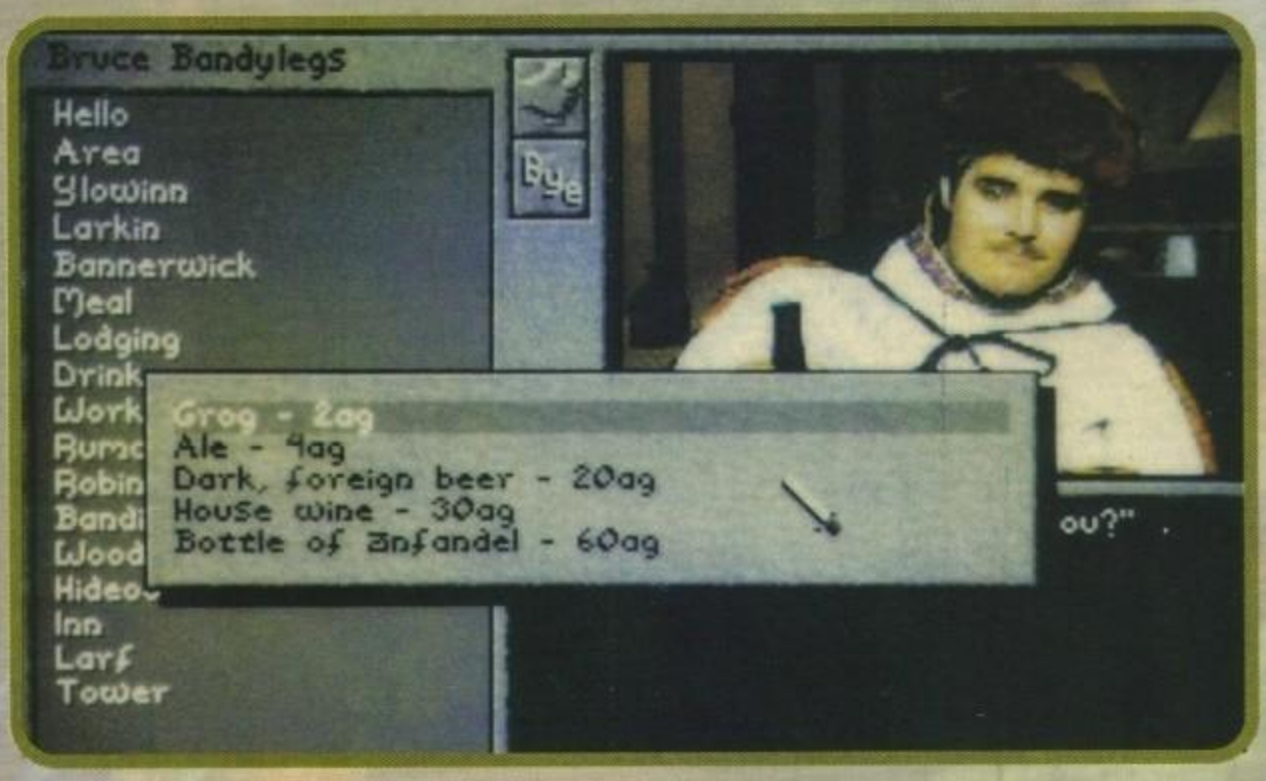
improvvisamente con un pugnale avvelenato, uccidendolo. E qui iniziano tutti i vostri problemi, visto che naturalmente di testimoni non ce n'erano: tutti quanti infatti sono poco propensi ad accettare la vostra versione dell'accaduto e tendono a considerarvi come il diretto responsabile. Che fare? Beh, prima di tutto evitare di farvi riconoscere, poi andare alla caccia di Robin e della sua banda, vero colpevole dell'efferato omicidio. Una volta tanto il mondo in cui vi muovete non è quello dei Forgotten Realms o di Krynn, ma un continente qualsiasi con i soliti sotterranei e mostri da (rispettivamente) esplorare e uccidere.

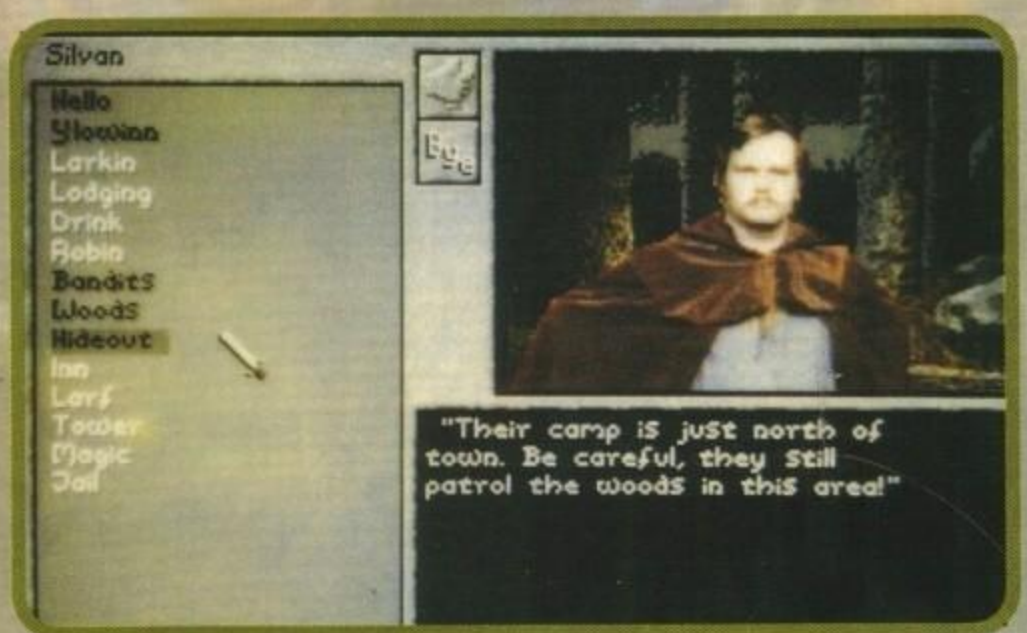
Dopo un po' di storia ecco la descrizione dell'interfaccia utente: lo schermo è diviso in 5 parti, una con gli attributi, una con l'equipaggiamento, una con le icone delle azioni disponibili, una con le solite "comunicazioni dalla regia" e una con l'area di gioco. A proposito degli attributi bisogna subito precisare che, a differenza dei suoi predecessori, Prophecy offre un sistema

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

decisamente più semplice per attribuire i punti, all'inizio del gioco infatti dovrete infatti solo rispondere a qualche domanda sulla giovinezza del vostro alter-ego per determinarne forza, intelligenza e tutto il resto. L' equipaggiamento è attivabile semplicemente cliccando sull'oggetto desiderato, se è un libro lo leggerete, se è un'arma la sfodererete e così via. Le icone sono, immancabilmente, quelle per parlare, guardare, aprire porte e tutto ciò che vi serve per muovere il vostro personaggio e farlo interagire con il mondo esterno. Nell'area di gioco vi verrà mostrato il vostro personaggio tramite la prospettiva resa tanto





famosa grazie alle avventure della serie Ultima, con un'ottima grafica in VGA (beh, niente a che vedere con The Black Gate, però...). La vera innovazione riguarda proprio la grafica: tutti i dialoghi tra gli NPC (personaggi non giocanti: i viandanti, lo sceriffo, ecc.ecc.) sono presentati attraverso simpatiche animazioni digitalizzate in VGA, con protagonisti degli attori vestiti (squallidamente) in stile fantasy (orribile lo sceriffo, subito soprannominato Basettoni per le sue indovinatecosa); anche gli sprite, pur essendo piccoli, sono animati davvero bene, e tutto l'ambiente circostante (mare, paludi, case) è disegnato in maniera perfetta.

La Sound Blaster è sfruttata male, l'unica cosa che si riesce a sentire è un suono simile a quello prodotto dalle pianole in miniatura che regalano col detersivo e la profondità di gioco è sempre la solita della SSI (molto poca). Anche l'interazione coi personaggi non è esattamente fantastica, ma le animazioni riempiono abbastanza bene i buchi. Speriamo solo che quest'ultimo particolare cominci ad essere sfruttato da altre case, in particolare dalla Sierra e possibilmente in un prossimo capitolo della serie di Larry!!!

Andrea Orchesi

PC

Prophecy of the Shadow mi lascia un po' perplesso. La solita capacità dei giochi SSI di coinvolgere il giocatore fin da quando si carica la prima volta il programma è decisamente inalterata, ma quello che manca è una certa interazione coi personaggi, in cui la casa americana è sempre stata carente. Ad esempio, una volta ho provato ad attirare un bandito, che voleva uccidermi, fin davanti alla prigione, davanti alla quale vigila lo sceriffo, e quest'ultimo non ha mosso un dito per aiutarmi, lasciandomi morire in un pozza di sangue. Il sistema di combatimento non è certo appagante (fa tutto da solo!), e anche l'esplorazione del mondo non porta certo a scoperte gratificanti. A questo punto vi starete aspettando una conclusione amara, e invece Prophecy of the Shadow non è poi così male: prima di tutto non c'è mai il rischio di perdersi o di avere l'impressione di non sapere che fare, e questo è un gran pregio, e anche la grafica è più che accettabile. Niente a che vedere con Ultima 7, ma potrebbe piacere a chi non ha una grande esperienza di gioco di ruolo, e soprattutto una configurazione adatta a far girare il succitato capolavoro Origin.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

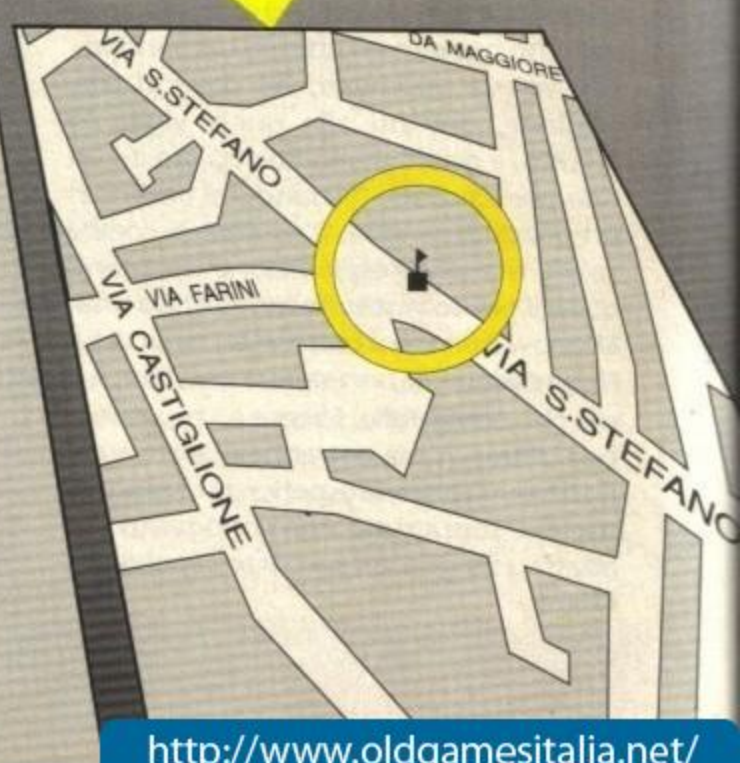
http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

C 64
AMIGA
PC COMPATIBILI
LINX - GAME BOY - GAME GEAR
SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPLAY per PC

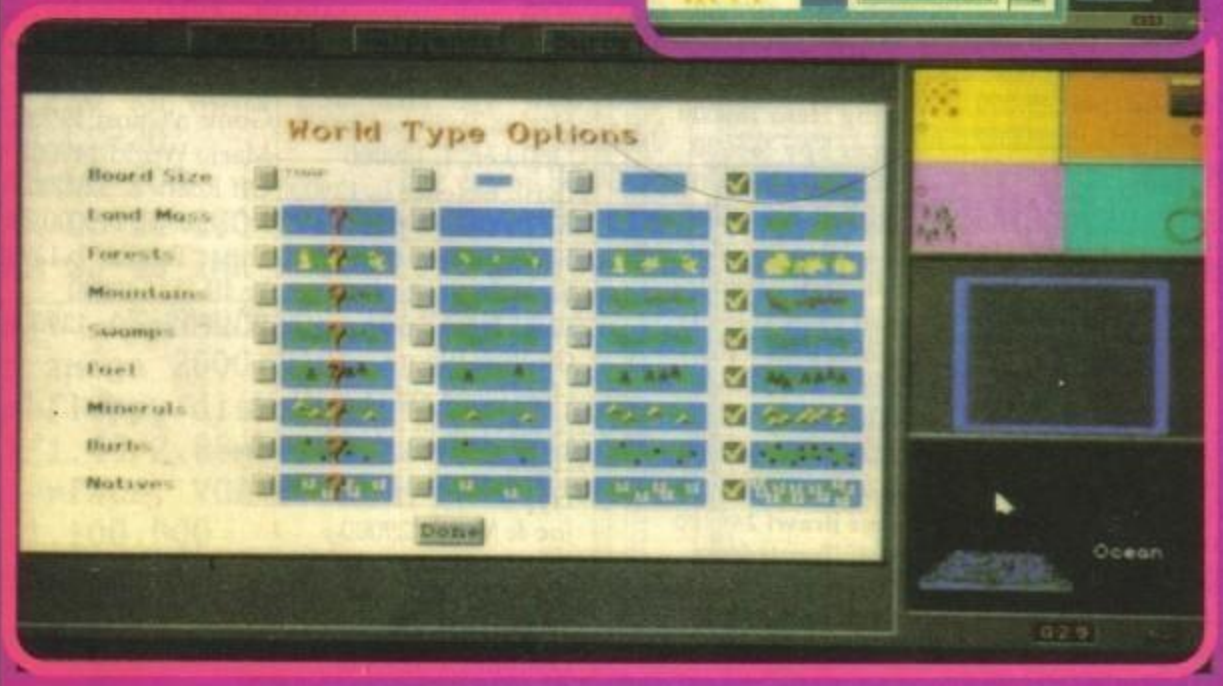
GLOBAL CONQUEST

Qualcuno deve aver deciso che la sola SSI non basti a coprire il mercato dei giochi strategici, ma il discorso si fa interessante se la stoccata viene dalla MicroProse, che inaugura un'etichetta nuova di zecca per questo genere.

E giacché siamo in tema di etichette, sembra che per Global Conquest abbiano deciso di sfoggiare un bel frullato di nomi: dal nome guida MicroProse abbiamo la MicroPlay (etichetta di distribuzione), ma il programma è firmato Ozark Softscape, e più precisamente Dan Bunten. Quest'ultimo nome sarà noto soprattutto a chi ha (o ha avuto) un Commodore 64, visto che la Ozark ha firmato numerosi prodotti di successo distribuiti poi dalla Electronic Arts. Un garbuglio mica male, no? Ma a parte queste amenità c'è da dire che GC non alza il tiro al cuore della SSI (mirate al petto!), per il semplice motivo che il livello di gioco è abbastanza accessibile. E', insomma, un'altro (eh, sì: ce ne sono diversi) simulatore bellico con le unità semplificate. Ma attenzione: GC prende in prestito qualcosina di Civilization (e volendo anche da Seven Cities Of Gold, chi lo ricorda ancora?), rompendo nel contempo con la famosa tradizione guerrafondaia della MicroProse di proporre scenari reali o realisticheggianti. Si gioca, insomma, in mondi assolutamente fasulli, creati dal buon vecchi Picci secondo parametri che potete stabilire voi.

In questo mondo si svolgerà una lotta tagliagole tra due... ci siete cascati, eh? Non sono due, bensì quattro: quattro armate nemiche, che possono essere giocate da qualunque combinazione di giocatori umani, non umani, e via cavo. Ma non è finita: aggiungete che all'inizio del gioco vedrete... un bel niente: il mondo sarà tutto da esplorare; potreste scoprire che sulla stessa isola dove avete una città sta una vera fortezza nemica, giusto fuori del vostro raggio visivo. La gestione del gioco avviene come sempre a unità (sono otto tipi, dalla fanteria agli aeroplani) che possono essere costruite grazie ai soldarelli delle vostre città. Naturalmente potrete conquistare le città nemiche, dare ordini alle vostre unità, trasferire baiocchi, proporre (e anche violare) trattati di pace, e perfino guadagnare fondi extra dando gli ordini più in fretta degli altri! Completano il quadro tante belle opzioncine che consentono di stabilire minuzie varie (nomi, icone, regole del gioco, parametri del mondo...) per i vari contendenti. Avete appena letto la sintesi, ora preparatevi a essere catapultati nel commento; non dimenticate un paracadute...

W.B.



PC

GC lascia sulle prime leggermente delusi perché è stato evidentemente compilato. A questo si aggiunge una scelta un po' strana per la grafica: solamente EGA alta risoluzione (640 X 350/16 colori), il che significa che chi possiede una MCGA è fritto; nessun problema invece per le VGA, che usualmente sono compatibili EGA verso il basso. A parte questo, occorre dire che il gioco è mica male: le velleità da simulatore globale sono senz'altro stemperate dalla scrematura operata sulle varie unità, ma anche un gioco schematico e ad alto livello come questo offre numerose possibilità ai giocatori astuti. Non si tratta di un gioco facile: innanzitutto giocare a quattro offre interessanti variazioni rispetto al classico gioco a due, e la possibilità dello scontro via cavo (bollette telefoniche a parte) è giusto la ciliegina sulla torta. Aggiungiamo le numerose opzioni per personalizzare le partite, veramente utili, e avremo un gioco abbastanza poliedrico, il cui aspetto saliente è secondo me l'indeterminazione iniziale data da un mondo totalmente inesplorato. Non è un prodotto che causerà file interminabili davanti ai negozi, ma gli strategisti ci troveranno una fonte di divertimento rinnovabile, se sapranno perdonare un paio di nei nel sistema di comando. Ultima cosa: dovete avere un AT con almeno 640 K e grafica EGA o VGA.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC
- Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
* * * * * * * * * * * * * * * * * * *
Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
Addams Family	39000		25/29
Blue Boy	49000		
Carrier Strike S.S.I.		79000	
Civilization		99000	
Conflict Korea S.S.I.		79000	
Cool Croc Twins	49000	49000	
Crisis In The Kremlin		99000	
Dark Queen Of Krynn		89000	
Dune	69000	79000	
Epic	69000	79000	
Euro Football Champ	49000		
F1 Grand Prix	79000		
Fire & Ice	49000		
G-Loc	39000		
Gateway		79000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Heroes Of The 357th		79000	
Hook	59000	69000	
Indiana Jones Action		79000	
Indiana Jones Adventure		99000	
Int. Sports Challenge	59000	69000	
Jim Power	49000		
John Barnes Soccer	49000		
King Quest V ita	99000	99000	
Megafortress	69000		
Monkey Island II	99000	89000	
NCAA Basket		79000	
Parasol Star	39000		
Plan 9 From Outer Space		79000	
Planets Edge		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	69000	69000	
Powermonger		89000	
Prophecy Of Shadow SSI		89000	
Push Over		49000	
Rolling Ronnie		39000	
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Sensible Soccer	59000		
Shuttle		99000	
Sim Ant	89000	89000	
Space Crusade	49000		25/29
Space Quest IV	89000		
Star Trek	79000	79000	
Sturmtruppen	39000		25/29
Ultima Underworld		89000	
Ultima VI	69000		
Ultima VII		89000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Abandonated Places	79000		
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000	79000	
Aquaventura	49000		
Birds Of Prey	59000		
Bonanza Bros	39000		
Championship Of Europe	49000		
Conquest Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse	59000		
D/Generation		79000	
Eternam		79000	
European Champion. 92	69000	79000	
Eye Of Beholder II	69000	79000	
Falcon III		109000	
Flight Of Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000	119000	
Might & Magic III	89000	99000	
Mike Dikta Football		89000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	39000	39000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadowlands	59000	59000	
Simpsons	39000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		79000	
Strike Manager	59000	79000	
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Winter Challenge		89000	
Winter Supersports 92	49000	49000	
Wizardry VI	79000	79000	
Wizardry VII			

GAMEBOY
Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

ATARI LYNX
Cyberball 89000
Strider II
Toky 89000
Awesome Golf 89000
Ishido 89000
Checkered Flag 89.
Robo-Squash 72000
Robotron 89000
Chip Challenge 79.

Neo Geo
L. 570.000
+ gioco omaggio
Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Addams Family 149000
Baseball Sim. L139000
Bill Lambert L 139000
Castlevania IV 139000
Contra III
D-Force L. 139000
Darius Twin L. 139000
Drakken L 139000
Earth Defence L. 129000
F-Zero L. 129000
Final Fantasy 2 L149000
Final Fight L. 139000
Final Fight Guy
Gradius III
Hole One Golf 129000
Home Alone 149000
Hook
Hyperzone 119000
Joe & Mac 129000
John Madden 139000
Lagoon 139000
Mystical Ninja 139000
Lemmings 129000
Paperboy II 139000
Pilot Wings 129000
Pit-Fighter 139000
Populous 139000
R.P.M. Racing 129000
Rival Turf 139000
Scope 6 L. 169000
Sim City L. 139000
Smash TV L. 139000
Gouls'n'Ghost 139000
Mario World 149000
Off Road L. 129000
R-Type L. 149000
Super Tennis L.129000
Ys III L. 149000
WWF Wrestle 139000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TEL. 29.52.01.84/29.52.01.80

AMIGA 500 VERSIONE 1.3
L. 590.000

AMIGA 3000
1 MB CHIP RAM E 1 MB FAST
25 MHz, Hard disk 50MB
L. 3.450.000

AMIGA 500 PLUS
CON 1MB chip RAM,
Kickstart 2.0
L. 650.000

ANIGA 2000
ver 1.3 1Mb chip RAM
L. 1.150.000

«« ECCEZIONALE »»

AMIGA 600 L. 730.000
AMIGA 600HD L. 900.000

AMIGA 3000
1MB CHIP RAM E 1MB FAST
25 MHz, Hard disk 100 MB
L. 3.990.000

COMMODORE CDTV
Con enciclopedia in 21
volumi Grolier
L. 1.150.000

** DRIVE **

DRIVE ESTERNO per A500	L. 130.000
DRIVE ESTERNO perA500+portadischi	L. 150.000
DRIVE INTERNO per A500	L. 149.000
DRIVE INTERNO per A2000	L. 149.000
DRIVE INTERNO per A3000	L. 200.000

** MOUSE **

ROCTEC MOUSE	L. 50.000
MOUSE	L. 40.000
MOUSE OPTO-MECHANICAL GOLGEN IMAGE	L. 50.000
ROLLER MOUSE CH	L. 189.000
GENI TRAC GENIUS	L. 119.000

** STAMPANTI **

commodore MPS 1270	L. 300.000
commodore MPS 1550	L. 400.000
NEC P20 24 AGHI 80 CL.	L. 630.000
NEC P30 24 AGHI 136 CL.	L. 850.000
STAR LC-20	L. 370.000
STAR LC-200	L. 480.000
STAR LC 24-200 COLOR	L. 750.000
STAR SJ-48 INK JET	L. 590.000

NEW!! AT-EMULATOR 386SX/25MHz
per amiga 2000/3000 esp.
16mbfloppy disk controller
1.2/1.44/2.88mb ide hard disk
interface, VGA COLOR
L. 1.100.000

TASTIERA CDTV	L. 130.000
DRIVE CDTV	L. 220.000
TRAKBALL OTTICO CON PORTE	
JOYSTICK	L. 150.000

** MONITOR **

COMMODORE 1085S
L. 450.000

VIDEO +, nuovo digitalizzatore video per A500 con RGB splitter incorporato, rileva immagini in 14 sec. e le salva in formato IFF 24 bit
L. 390.000

-SCANNER PER AMIGA 500
L. 399.000
-TAVOLETTA GRAFICA A500
L. 699.000
-GENLOCK SEMI PROF.
L. 590.000

ECCEZIONALE !!!
SUPER NINTENDO CON SUPER MARIO BROSS,
CAVO SCART,
ALIMENTATORE
L. 380.000

-HARD DISK GVP PER A500 52MB	L. 880.000
-HARD DISK GVP PER A500 105MB	L. 1.150.000
-HARD CARD GVPII PER A2000 52MB	L. 700.000
-HARD CARD GVPII PER A2000 120MB	L. 1.100.000
-G FORCE 030 VELOC 40MHz 4MB RAM	L. 2.200.000

ACCESSORI AMIGA

atonce	L. 390.000
KCS pc-board	L. 390.000
action replay 500	L. 180.000
action replay 2000	L. 199.000
Espansione 512k	L. 69.000
Espansione 2MB espand 8MB per A2000	L. 390.000
mouse selector aut	L. 19.000
kickstart rom 2.0	L. 130.000
Kickstart 1.3 aut	L. 80.000
modem SUPRA 2400	L. 199.000
A2300 internal genlock per A2000	L. 290.000
cabinet professionale per A500	L. 130.000

GAME BOY+GIOCO	L. 149.000
GAME GEAR	L. 250.000
LINX	L. 175.000
MEGA DRIVE+GIOCO	L. 299.000

DISKETTE 5¼ DD	L. 350
DISKETTE 3½ DD	L. 800

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE per PC L. 79.900

World Tennis Championships

Massimiliano: "Gabibbo, fammi il cappello di questo tennis per favore...". Gabibbo Gabriele: "Non posso... sai bene che sono totalmente incapace nei giochi sportivi...". Secondo voi questa è una spudoratissima scusa? Se la vostra risposta è negativa, significa che non avete mai visto Gabriele giocare a Kick-Off...

Dopo un periodo di attesa e probabilmente di riflessione, la Mindscape torna a proporci un gioco sportivo.
Il tennis, preceduto come ricorderete dalle automobili e dal pugilato, viene riprodotto in grafica rigorosamente vettoriale (in effetti il nuovo gioco non si chiama, stranamente, 4D Sports Tennis, ma alla fine è come se lo fosse, ndMax). In questo campo poco tempo fa la Infogrames aveva immesso sul mercato Advantage Tennis, con grafica a stecchino, che ci aveva impressionato per la facilità di gioco e i movimenti reali dei tennisti.
Teoricamente, considerato anche il buon voto che aveva ottenuto il programma della casa francese, la Mindscape avrebbe potuto incontrare parecchie difficoltà nel superare il suo antagonista più diretto, ma, pensiero personale (confermo, ndMax), è riuscita a cavarsela davvero egregiamente.
All'inizio del gioco avrete la possibilità, oltre ad allenarvi, di creare un vostro tennista secondo le vostre caratteristiche, o copiando magari le misure del vostro campione preferito; tutto questo modificando i parametri relativi ad altezza, peso ed efficacia dei colpi, come potenza, precisione e resistenza. La creazione del vostro personaggio è un momento fondamentale del programma visto che esso non potrà mai essere modificato, ma migliorerà le proprie caratteristiche solo ottenendo buone prestazioni sui campi da tennis. Avrete dunque la possibilità di creare un nuovo Stich, alto e magrolone, oppure un Becker, bello cicciotto ma molto potente. Siete così entrati a far parte del ranking mondiale e da questo istante in poi, il vostro compito è di cercare di diventare il numero uno partecipando ai principali tornei di tutto il mondo. La pianificazione equilibrata dei tornei, lasciando talvolta spazio alle inevitabili sedute d'allenamenti per migliorare le proprie caratteristiche, potrà portarvi in alto alle classifiche e, di conseguenza, farvi guadagnare molto denaro. Un'apposita graduatoria rimarcherà le vostre vincite, ma cercate di non visionarla spesso, altrimenti rischierete un appagamento prematuro che influirebbe negativamente sulla vostra carriera.

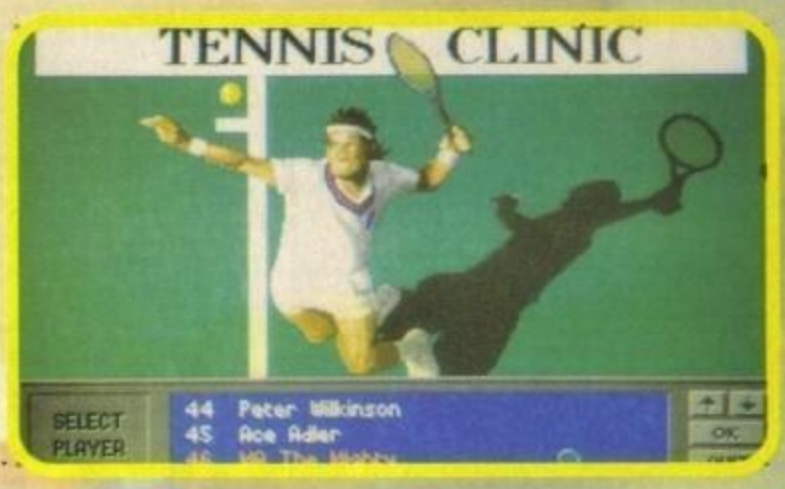
GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per quanto riguarda la partita, come già accennato in grafica vettoriale, il videogiocatore avrà l'interessante opportunità, peraltro già presente nei 4D precedenti, di posizionare la telecamera come meglio preferisce e dunque vedere o giocare la partita da ogni punto del campo. Efficace e insolita è la vista dal giocatore, anche se è molto difficoltoso, forse per la stranezza dell'immagine, effettuare dei buoni colpi e giocare una buona partita. Durante l'incontro, per verificare l'incisività dei vostri colpi oppure, nel caso stiate perdendo, per verificare i vostri punti deboli, è sempre possibile visionare una tabella d'esaurienti statistiche che comprendono il numero di aces, doppi falli, colpi vincenti, errori non forzati...



Gli sprite possono essere stilizzati per rendere più veloce il gioco, soprattutto se non possedete un PC con meno 25 Mhz, e potrete ridurre anche gli elementi che contornano l'incontro, come far sparire il giudice di gara, se non è dalla vostra parte, oppure le tribune, nel caso gli spettatori tifino l'avversario.

In ogni momento potrete rivedere tutto l'incontro, o solo uno scambio particolarmente spettacolare, grazie a un potente videoregistratore, degno delle migliori marche, che vi permetterà di allietare le vostre serate, sempre che non abbiate qualcosa di meglio da fare (io un'idea ce l'avrei, ma la biondina del piano di sotto non sente ragioni. NdAndy)(e vorrei ben vedere, è già impegnata con me!!! NdP)(beh, allora potrei tentare con la morettona del piano di sopra. NdAndy)(scusate ma l'articolo è mio, se mi lasciate continuare... grazie...), facendovi rivedere le vostre prestazioni più esaltanti o i lisci più clamorosi.

Se poi doveste inbattervi in una amico che abbia anche lui il tempo d'apprezzare pienamente questo nuovo nato Mindscape, potrete sicuramente organizzare una sfida entusiasmante all'ultima volé, sperando non vada fuori... o sul net...

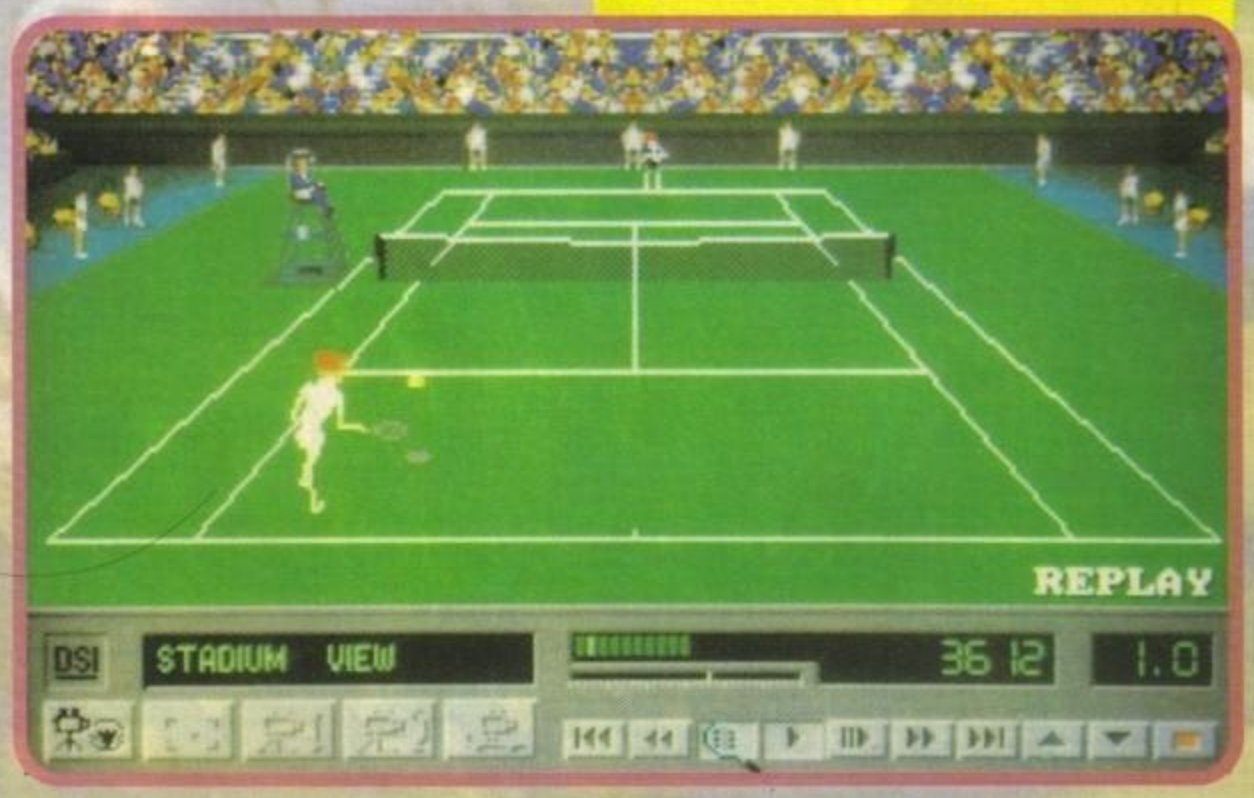
Massimiliano Pescatori

PC

Non si può certo negare che la Mindscape abbia fatto un ottimo lavoro. Quando uscì 4D Boxing, mi stupì la leggiadria che i pugili mostravano sul ring; i movimenti, sempre che si possedesse un Picchio con una buona velocità, sembravano riprodotti fedelmente da pugili reali. World Tennis Championship non riesce ad avere le stesse qualità di movimento, anche rispetto ad Advantage Tennis, ma questa è in effetti l'unica nota parzialmente negativa del programma. Le opzioni sono in stile Mindscape, cioè il massimo che si possa immaginare; la grafica è di qualità notevole, talvolta con digitalizzazioni esaltanti, per una giocabilità d'ottimo livello resa ancora più convincente dal controllo tramite mouse e dalla variabilità dei punti di vista. Un prodotto estremamente completo, che copre in maniera più che adeguata tutto quello che una simulazione tennistica dovrebbe coprire in maniera quasi impeccabile; se preferite gli sprites in carne ed ossa Pro Tennis Tour 2 è ancora il punto di riferimento, altrimenti questo WTC merita sicuramente la vetta della classifica dedicata

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

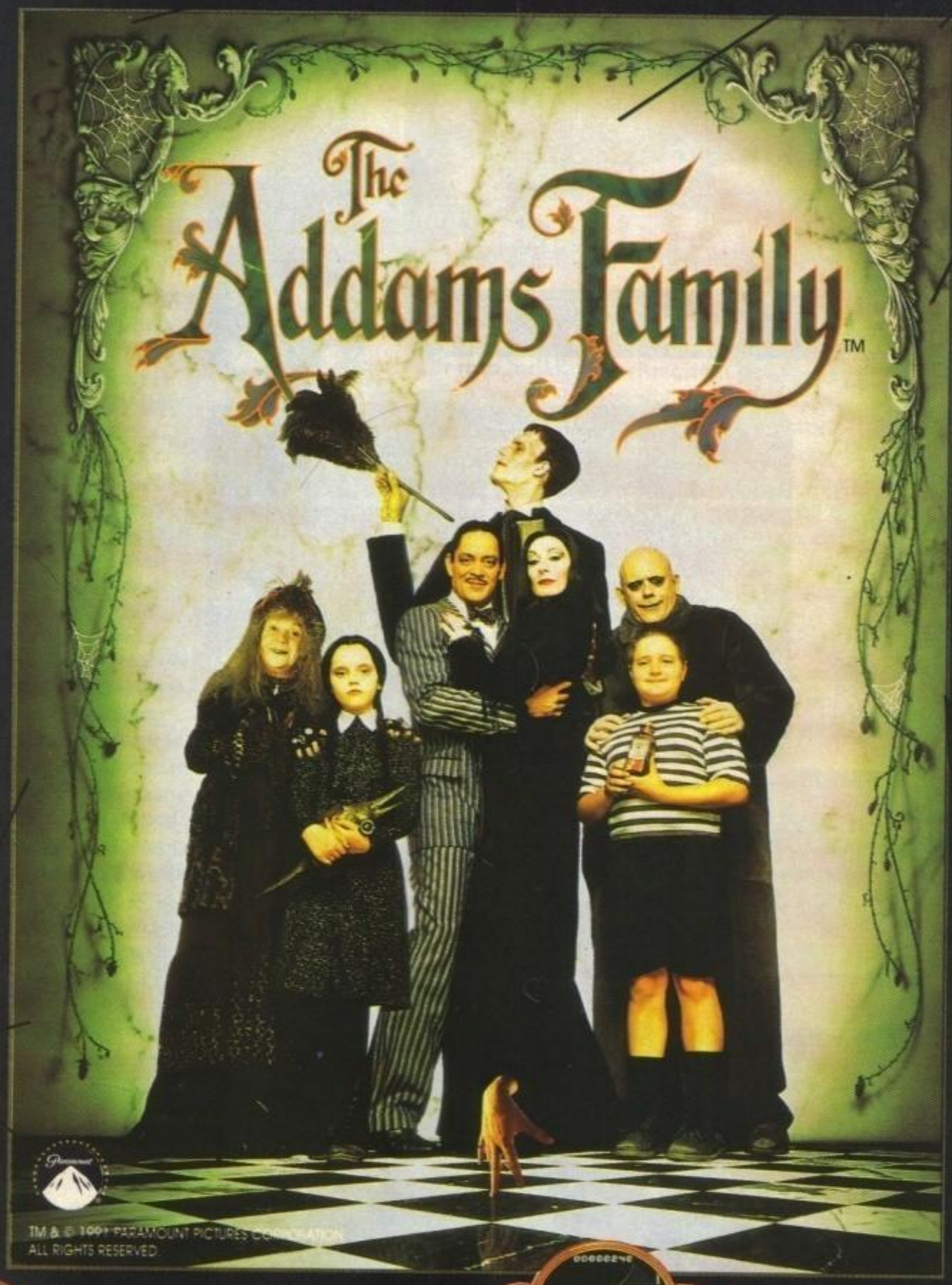


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Addams Family™



TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

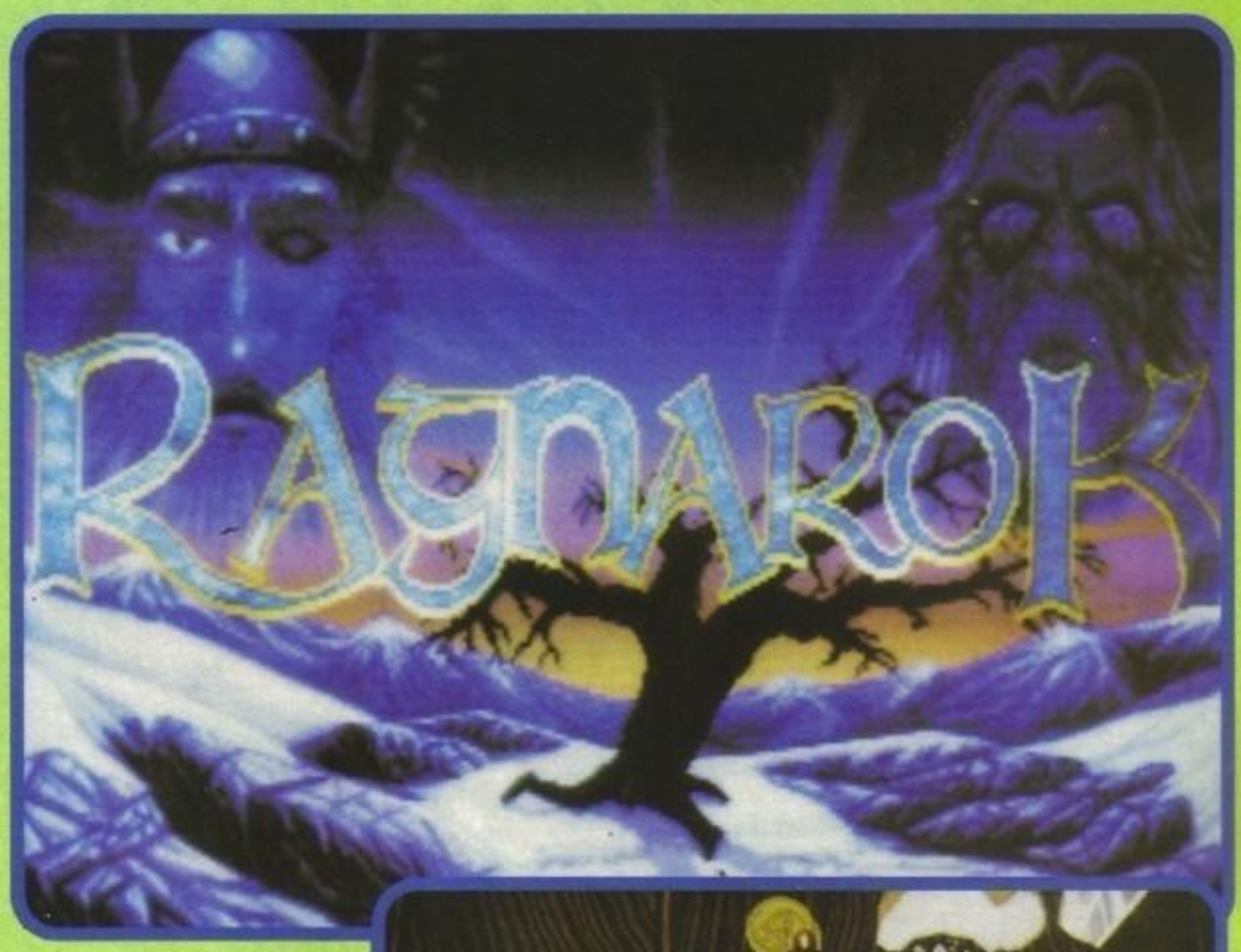
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mirage per PC

"Qual'è quel gioco in cui il vostro scopo è muovere delle pedine (bianche o nere) su una piattaforma costituita da delle caselle?"
"La dama?"
"No."
"Gli scacchi?"
"Ma no su, non mi dirai che non conosci il gioco del Ragnarok..."



I vichinghi, si sa, non erano certo un popolo di diplomatici , anzi, non perdevano mai l'occasione di farsi una bella bevuta di birra e magari di divertirsi a menar le mani in incontri tipo wrestling.
Anche questo popolo di coraggiosi esseri aveva però paura di un evento che, se si fosse verificato, avrebbe portato morte e distruzione in tutto il mondo: il Ragnarok.
Per ciò che riguarda il gioco vero e proprio lo scopo principale è quello di sconfiggere il male (evitando quindi l'avvento del ragnarok) giocando a una sorta di scacchi; la spiegazione da fare sulle regole e le strategie di gioco è molto lunga quindi vi darò un idea molto sommaria ma (spero!) abbastanza chiara; il gioco vede, come negli scacchi, due fazioni in perenne lotta tra di loro: il bene e il male (oppure il bianco e il nero, Cip e Ciop, Topolino e Minnie, Alex e Giancarlo, Max e Luke etc..).
La partita tra queste due forze è ambientata su una scacchiera molto particolare (per maggiori chiarimenti date un'occhiata alle foto!) costituita da 11*11 mattoncini; ogni schieramento possiede delle pedine normali e quattro speciali (che potranno essere scelte, prima di cominciare la partita, da una rosa di sei); questi pezzi speciali hanno delle particolari caratteristiche: la possibilità di muoversi in diagonale, di saltare intere aree di scacchiera etc.
L'interfaccia giocatore-computer è la solita: si clicca su un pezzo e poi sulla sua posizione finale; essendo Ragnarok un gioco non molto conosciuto, i programmatori della Mirage hanno pensato bene di includere, durante la partita, una sorta di help on-screen che vi spiegherà le caratteristiche di ogni pezzo, le mosse che può fare e cose simili.
Durante il gioco vero e proprio, se per caso un pezzo viene "mangiato" da un altro, un box apparirà sullo schermo per illustrare il combattimento che potrà avere sempre un solo vincitore; durante una partita potrete anche scambiare quattro chiacchere con il vostro avversario che, il più delle volte, non si comporterà certo da milord inglese, facendosi beffa di voi .
Dopo aver letto tutto questo voi giustamente direte: "ma come si gioca?"
Un attimo di pazienza, ci stò arrivando; all'inizio del gioco dovrete inanzitutto decidere se controllare i bianchi (adoratori di Odino) o i neri (adoratori di Loki), scegliendo i primi il vostro scopo sarà, controllando otto pedine semplici e quattro speciali, far raggiungere a Odino uno delle quattro "caselle" ai lati dello schermo; se invece scegliete Loki il vostro scopo sarà di impedirglelo (sfruttando venti pedine e quattro pezzi speciali) bloccandolo fisicamente e impedendogli di muoversi.
Per riuscire a eliminare i pezzi avversari dovrete bloccare loro la fuga con 2 vostre pedine per ogni singolo pezzo avversario; per sconfiggere un avversario dovrete vincere due partite: una usando Odino e l'altra usando Loki; il gioco termina definitivamente quando sconfiggete l'ultimo avversario dell'ultimo villaggio (in totale dovrete battere 11 giocatori)

GAMES machine

STAR PLAYER

Stefano Petrullo

Amiga

E bravi i programmatori della Mirage Software, non contenti di aver tirato fuori quel bellissimo gioco che è The Humans, ci riprovano con una edizione riveduta/corretta&mixata degli scacchi; decisamente un gioco che non ha nulla da invidiare ai più famosi Battlechess 1 e 2 ma che si colloca addirittura sopra di essi. Mentre il gioco vero e proprio risulta divertente quello che attira di più è senz'altro l'implementazione tecnica che quelli della Imagitec Design hanno saputo dare all'intero gioco; partendo dalla sequenza introduttiva con tanto di musica e animazioni realizzate ottimamente, arriviamo al gioco vero e proprio che, grazie allo storyboard e alla grafica in stile fumetto, è molto affascinante. Per ciò che riguarda la giocabilità vi dirò subito che questo gioco non piacerà a tutti soprattutto perché riprende il concetto degli scacchi complicandolo, una volta imparate le regole comunque, Ragnarok vi farà trascorrere ore di divertimento, soprattutto insieme a dei vostri amici che, non avendo il gioco, ci metteranno fin troppo tempo per imparare a contrastarvi mentre voi li massacrate (lo so sono sadico ma che volete farci...). Unico aspetto che mi ha lasciato un po' perplesso è la longevità in quanto, gira e rigira, il gioco è sempre lo stesso e dopo un po' potrebbe stancare i meno appassionati. In definitiva comunque ci troviamo di fronte a un ottima produzione che però è indirizzata verso un pubblico particolare. Alla prossima.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS™

THE ACTION GAME

Disponibile p

P C
AMIGA
ATARI ST
C 64

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

smau

LucasArts™
Lucasfilm Games™

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
CTO

CAPPELLO
OMAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per Amiga L. 59.900

Come probabilmente saprete quest'ultimo prodotto della Zeus Software era già finito da un annetto abbondante, si sono però verificati tutta una serie d'incredibili contrattempi che ne hanno mostruosamente ritardato la pubblicazione, oggi, finalmente, l'Electronic Arts l'ha potuto lanciare sul mercato!

Risky Woods

E' tutta colpa di Cappuccetto Rosso!
Da quando la mamma mandandola nel bosco le disse in segno di augurio, "in bocca al lupo", i boschi non sono stati più quelli di un tempo. Da allora infatti, nelle foreste i pericoli si sprecano e il maligno è sempre in agguato dietro al più vicino albero. Il gioco in questione non può certo considerarsi la regola che conferma l'eccezione (o qualcosa del genere), infatti la trama, anche se decisamente più moderna e molto più cruenta (almeno fisicamente), fa intravvedere una certa attinenza con la fiaba sopracitata; occhei, non dovrete combattere contro il lupo cattivo, ne tantomeno dovrete salvaguardare la merenda; ma ben più insidiosi sono i pericoli che vi attendono... come i "soliti zombacci invadenti"; diavoletti indiavolati (bella questa, eh?!?), piante carnivore sputafuoco, ecc.; ma come se non bastasse dovrete stare attenti anche a non cadere nelle numerose buche che si trovano a ogni piè sospinto. Ma ora veniamo a essi... scusate, a noi; parlando più approfonditamente di Risky Woods posso cominciare con l'esplicitarvi la trama della storia che andrete a "vivere": il vostro compito principale è innanzitutto quello di salvare la pellaccia (la salute prima di ogni cosa), e successivamente liberare i monaci "della saggezza" che facevano la guardia "all'ultima landa", i quali sono stati tramutati in statue dalle sataniche guardie del perfido Draxos. Solo voi, il giovane guerriero Rohan, potete liberarli rompendo con magistrale astuzia e sprezzo del pericolo il guscio marmoreo che li tiene intrappolati (praticamente gli sparate addosso), il problema però sussiste, in quanto per arrivare al monaco pietrificato dovrete passare per una sorta di monolito, valicabile solo se sarete in possesso della "chiave dell'occhio" e "della chiave della porta" (ma quale porta, qui ci vorrebbe una chiave della dispensa, se trovo chi continua a trafugarsi le bevande di nascosto... Senza parlare che mi hanno nuovamente rubato la macchina, e non sto scherzando! Ma si sa, questa ormai è storia... NdMax), con le quali, tenendo premuto il tasto di fuoco di cui è sicuramente dotato il vostro joystick, sarete in grado di proseguire. Ma passiamo ora alla sezione "uccidimi tu, che poi ti ammazzo io"; si comincia la partita in possesso di un pugnale, ma se uccidete le miriadi di insettacci e simili (cosa pressoché inevitabile), vi sganceranno delle monete che vi serviranno quando, alla fine di ogni livello, accederete ad un negozio nel quale potrete comprare, oltre all'energia, svariate armi, come: palle chiodate, palle infuocate, asce e boomerang (le armi sono in ordine crescente di potenza e di costo); ogni arma, poi, potrà essere "espansa" fino a tre volte, aumentandone così la potenza di fuoco. Quasi indispensabile per la buona riuscita della partita è infatti l'arma; quella che io vi consiglio vivamente è il boomerang, che con il suo effetto... a boomerang, vi sarà molto utile per indietreggiare e allo stesso tempo blastare a dovere tutte le schifezze che vi circondano (utilissimo per i mostroni di fine livello).

Durante il percorso vi capiterà anche di notare dei forzieri all'interno dei quali ci saranno delle icone che varieranno la loro funzione in modo casuale; ad esempio il teschio o vi ridarà sei tacche di energia oppure vi farà tornare al punto di partenza del livello in cui siete; molto divertente è il "continue" (permette di proseguire con quattro vite la partita che avete appena terminato), che è impersonato da un omino che rappresenta il vostro alter ego in miniatura; il quale, dopo che voi avrete aperto il forziere, fuggirà verso destra costringendovi ad una corsa disperata per riuscire a prenderlo. Ma attenzione, non è tutto, non si può dimenticare il famigerato fattore tempo, che scorre inesorabile, che vi tampina e vi fa ansimare, che vi costringe a commettere errori da dilettanti e che non smetterà di inseguirvi fino a che non vi vedrà morti; aspettate, lo sento dietro di me, si sta avvicinando; è lui, è lui, aaah! Scusate, ehm... mi sono fatto un po' trasportare dagli eventi! La difficoltà del gioco non è, a dir la verità, molto ben calibrata; ad esempio il primo livello è più difficile del secondo e del quarto (a parte il tempo), mentre il terzo è forse il livello più difficile di tutto il gioco. La grafica è molto nitida, non so di preciso se si esprima con 32 colori su schermo (sapete com'è, sul video si muoveva tutto...), ma credo proprio di sì; la giocabilità è poi ai livelli di Turrican e l'azione non rallenta mai, neanche quando ci sono decinaia e decinaia di sprite su schermo (quasi sempre); anche il sonoro non dà problemi, con delle musiche che, anche se non rendono molto l'atmosfera, riescono a non dare fastidio, anzi, e a volte riescono a sdrammatizzare un'azione che altrimenti sarebbe troppo stressante.
Per concludere, questo è un gioco che riassume in un certo senso tutti i platform in circolazione, non sempre prendendo il lato migliore di ogni gioco, ma che comunque si difende molto bene in un mercato esigente come il nostro.

Raffaele Sogni

GAMES machine

STAR PLAYER

Amiga

Veramente un gran bel giochino questo, dodici livelli differenti, undici colonne sonore, otto panorami tutto graficamente intriganti...
Il punto cardine su cui ruota tutto il gioco, e che neanche le stupende foto riescono efficacemente a descrivere, è senz'altro la giocabilità, che all'inizio potrà sembrarvi un po' scialba, ma che piano piano vi farà diventare un tutt'uno col gioco e che non vi farà più dormire. Si salvi chi può!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

V.le delle Provincie, 19
Via Casal de' Pazzi, 133
Circ.ne Ostiense, 188
P.zza Ponte Lungo, 3
Via R. Zampieri, 50

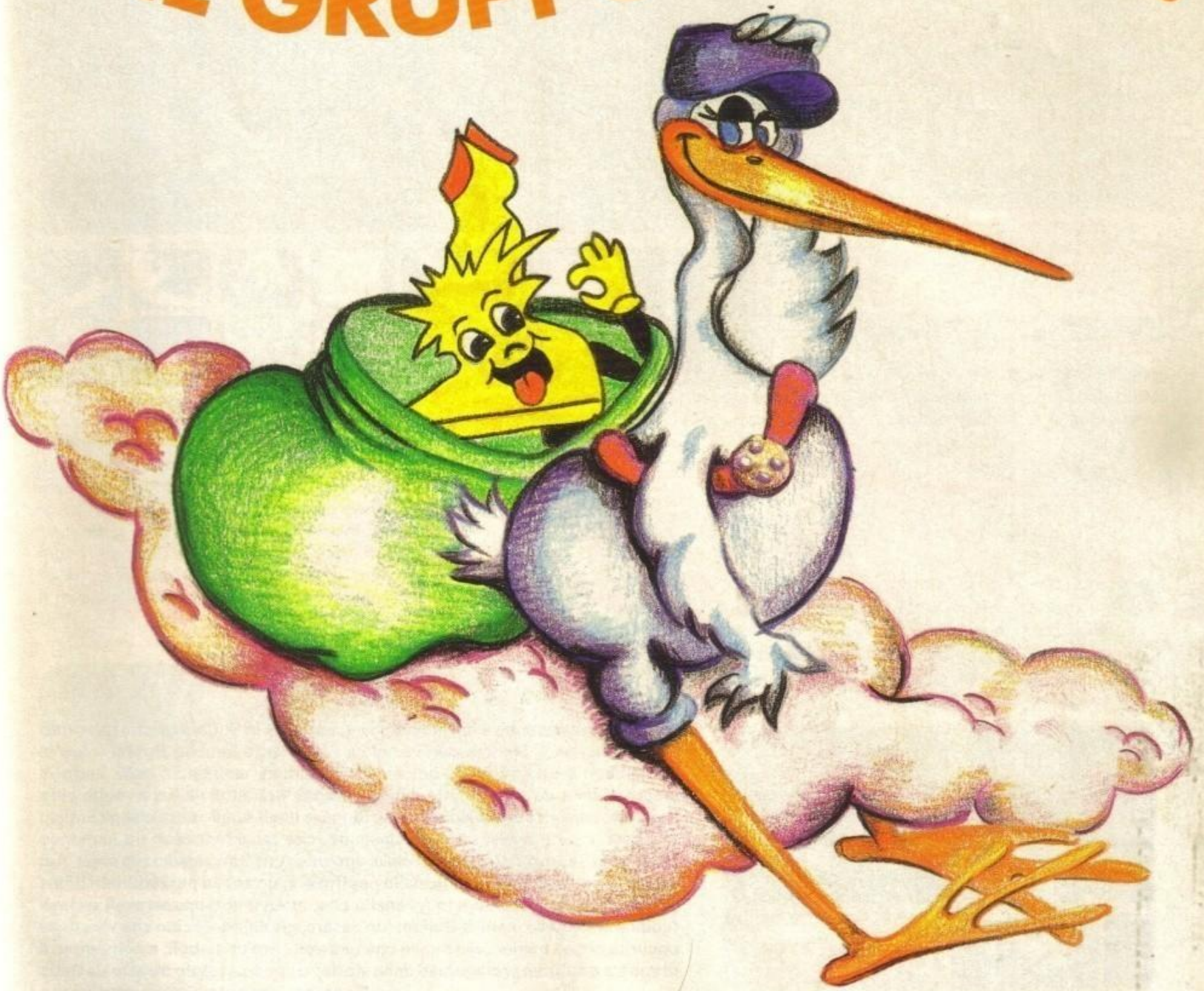
Via Baldo degli Ubaldi, 21
(Piazza Irnerio)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... IL GRUPPO CRESCE!!!



VIENI IL 19 SETTEMBRE...

APRIAMO UN NUOVO NEGOZIO!!!

VIA BALDO DEGLI UBALDI, 21

TI ASPETTIAMO TRA PASTICCINI E FANTASTICI VIDEOGIOCHI!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERPLAY per PC

J.R.R. Tolkien è, per il genere fantasy moderno, quello che Freud è stato per la psicanalisi moderna: TUTTO (beh, o quasi). Perché non dedicargli, allora, un bel gioco? E perché non farne addirittura un seguito?

The Two Towers™

Il signore in questione è un simpatico inglese nato in Sudafrica, che ha scritto il famosissimo Il Signore degli Anelli e l'altrettanto famoso Hobbit (oltre al Silmarillion e una sfilza di romanzi per bambini), ambientati nella Terra di Mezzo abitata da esseri curiosi come draghi, hobbit Uruk-hai e molte altre creature. La storia de Lo Hobbit e del Signore degli Anelli narra che gli antichi forgiarono sette anelli, uno per ciascuno, che racchiudevano un immenso potere. Ma Sauron, il signore del male, aggiunse un ultimo anello alla serie, "un anello per governarli tutti, un anello per trovarli, un anello per radunarli tutti e nell'oscurità legarli". Questo è l'anello che, attraverso innumerevoli vicissitudini è finito nelle mani di Gollum (un essere ignobile e viscido che vive nelle oscurità di una miniera dei nani e che una volta era un hobbit, e comunque il primo tra gli attuali protagonisti della storia), e che è poi stato trovato da Bilbo Baggins, durante l'attraversamento della suddetta miniera. Il gioiello maledetto, riconosciuto poi da Gandalf (un mago), è stato dato da Bilbo a Frodo Baggins, affinché costui possa portarlo nel cuore della montagna che si trova al centro di Mordor, il regno di Sauron, per poterlo fondere e distruggere definitivamente. E' molto importante

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

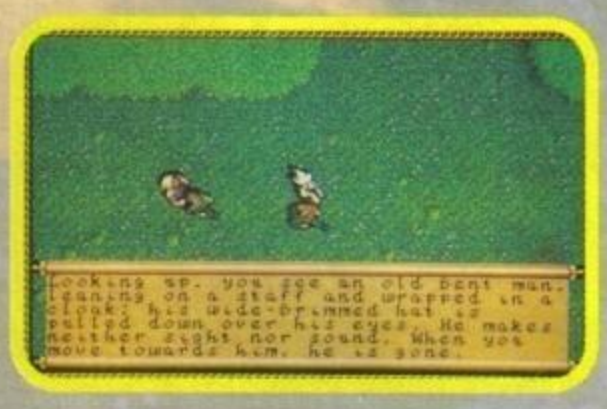
che l'anello non finisca nelle mani dell'oscuro signore, perché se ciò dovesse succedere egli sarebbe in grado di ritrovare anche tutti gli altri e di piegarli al proprio volere (sia gli anelli che i loro eventuali possessori). I nostri baldi eroi si trovano inseguiti dalle forze del male, da Gollum (l'anello sviluppa nei mortali una sorta di assuefazione, modello droga) e anche dagli agenti di Saruman (ex mago buono che, corrotto dall'idea del potere dell'anello, cerca di impossessarsene a tutti i costi). Saltiamo ora alla trama di questo gioco, che poi altri non è che il titolo del secondo dei libri della trilogia del Signore degli Anelli (La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri, Il Ritorno dei Re). Two Towers inizia dove termina il primo volume: Aragorn, Legolas e Gimli vanno alla ricerca degli hobbit rapiti dagli orchi, mentre Frodo e Sam partono per portare l'anello di Sauron a Mount Doom, dove fonderlo definitivamente. All'inizio comandate il terzetto che insegue gli orchi e gli hobbit rapiti, tramite un sistema di icone azionato via mouse, grazie al quale non dovrete toccare la tastiera. Durante il vostro viaggio incontrerete parecchi personaggi coi quali potrete parlare e che potrete reclutare per la vostra missione. Quando incontrate rozzi orchi o simili, il cui unico scopo nel gioco è quello di affettarvi per benino, cliccate sull'icona apposita e ingaggerete un sapiente combattimento, nel quale potete scegliere se attaccare a testa bassa, se parare il colpo o se scappare dai crudeli avversari. Parlando di caratteristiche tecniche, la grafica è migliorata solo di poco rispetto a quella del primo volume (uscito circa un anno fa), mentre l'interfaccia utente è perfettamente identica. La Soundblaster è sfruttata decentemente, e la giocabilità e la profondità di gioco sono decisamente elevate, soprattutto per gli appassionati del genere. Da citare il massiccio manuale e i 5 mega su Hard Disk.

Andrea Orchesi

PC

Sembra quasi che tutto ciò che si ispira a Tolkien automaticamente riesca come un ottimo lavoro: il cartone animato era a dir poco eccezionale, il gioco di ruolo era davvero ben fatto e il fumetto era, oltre che disegnato bene, molto fedele ai libri. Non fa eccezione questo adventure su PC, che è molto interessante e soprattutto ben ispirato dai volumi della saga, dei quali segue per altro molto fedelmente lo svolgimento. L'unico appunto da fare è che il sistema di gioco e la grafica sono ormai datati, isalendo in effetti al primo episodio della serie (uscito più di un anno fa - e non è poco) ma ci si può divertire molto comunque. Assolutamente imperdibile per gli appassionati, per tutti gli altri non è un acquisto strettamente necessario, in ogni caso fateci un pensierino.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	86%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I SUPERECONOMICI

FIGHTER

BLASTER

BLASTER

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

FIGHTER

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

BLASTER: COMPUTER COMPONENTS CORP. TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
FIGHTER: CHATAY SUCCESS INVESTMENTS LTD. FUZHOU REPUBBLICA POPOLARE CINESE
DISTRIBUITI DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL VIA G. MAZZINI, 15 - 21010 CASCIAGO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FALCON 3.0™

L'UNICA SIMULAZIONE MIGLIORE DI QUESTA E' TUTTORA COPERTA DA SEGRETO MILITARE

FALCON 3.0™ è la simulazione di volo più realistica che sia mai stata realizzata. Al comando di uno squadrone devi preparare fino a 8 aerei ad affrontare pericolosissime missioni di volo. Tu piloti il General Dynamics F-16 Falcon. Sfida il nemico con un incredibile schieramento di forze costituito da Mirages, Hind Helicopters, aerei da combattimento SU 25 e SU 27, più un nutrito numero di MIGs. Teatri di combattimento Panama, Kuwait e Israele.

CARATTERISTICHE

- Generatore di missioni per progettare combattimenti di addestramento.
- Possibilità di collegamento diretto o via modem con un altro giocatore per confronti a due.
- Mappe di gioco dettagliatissime.

Spectrum HoloByte®

LEADER · DISTRIBUZIONE ·

MICROPROSE

Controllo da cabina.

Visione completa del campo di battaglia.

Centro assegnamento obiettivi.

Selezione Menu.

© 1991 SPHERE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. FALCON 3.0 IS A TRADEMARK AND SPECTRUM HOLOBYTE AND ELECTRONIC BATTLEFIELD SERIES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SPHERE, INC. HEAD TO HEAD IS A REGISTERED TRADEMARK OF HASBRO, INC. AND IS USED UNDER LICENSE. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE HOLDERS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

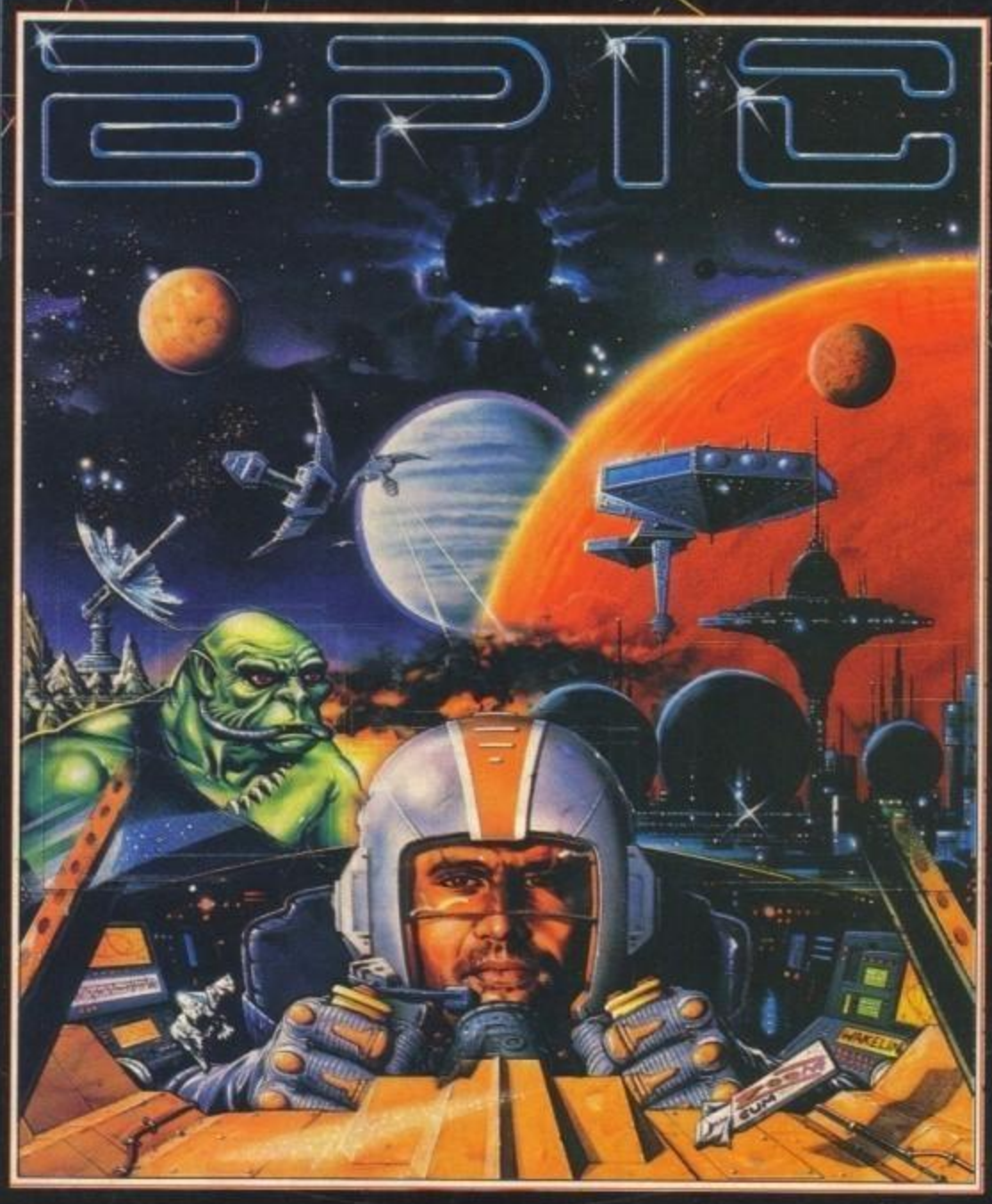
http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO È DIVISO IN DIECI MISSIONI AMBIENTATE NELLO SPAZIO O SULLA SUPERFICIE DI UN PIANETA. LA NAVETTA EPIC È IL RIVOLUZIONARIO CACCIA MONOPOSTO DELLA TUA FLOTTA. E FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTERGALATTICI È IN ASSOLUTO LA PAROLA D'ORDINE.

AMIGA
PC

SCHEDE GRAFICHE:
VGA
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO
TASTIERA O MOUSE

EPIC



MANUALE IN ITALIANO

93% AMIGA
("TGM" MAGGIO)

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE per PC L. 99.900

CRISIS IN THE KREMLIN

Avete presente cosa vuol dire cercare di fare quadrare i bilanci di una (ex) nazione come l'Unione Sovietica? E mantenere, come capo del Cremlino, le relazioni diplomatiche con mezzo mondo? No? Compratevi l'ultimo nato in casa Spectrum Holobyte e scoprirete questo e altro.

Bene, a questo punto la recensione potrebbe anche essere finita, e io, all'alba delle 19.45 potrei anche avviarmi verso casa per papparmi il primo boccone da un giorno circa a questa parte, ma dato che temo fortemente l'ira di Max, penso che dovrò proprio rinviare ulteriormente la mia tanto agognata cena. Allora, cominciamo con un po' di storia: l'anno è il 1985, e Konstantin Chernenko, il vecchio segretario generale del partito comunista sovietico, comincia a dare segni di instabilità mentale, creata dalla sua senilità (ok ok, ora chiudo il vocabolario), e prende così il suo posto Michail Gorbaciov, pragmatico uomo politico dalle idee innovative ben precise.

Da quell'anno parole come Glasnost e Perestroika diventano parte integrante del nostro vocabolario, e il mastodontico colosso sovietico, sotto l'influenza Gorbacioviana, comincia pezzo dopo pezzo a crollare, rivelando tutti i punti deboli tenuti forzatamente nascosti per anni dai dirigenti della Nomenklatura. Senza volersi a questo punto addentrare in pericolose considerazioni di carattere politico sulla figura e sul ruolo di quest'ultimo, e soprattutto sulle conseguenze che ne sono poi scaturite, posso comunque anticiparvi che sono alla base di quest'interessante simulazione. Come dice il manuale (peraltro come sempre estremamente ben fatto), interpreterete a scelta il ruolo di tre leader, con rispettive caratteristiche, del regime sovietico: Gorbaciov, riformista; Eltsin, nazionalista e Ligachiov, esponente anziano di una linea dura. Una volta scelto il vostro leader da interpretare, accederete alla sezione della mappa, in cui sono contenute, oltre al plansifero, le varie colonne con le opzioni disponibili, in cui vi perderete molto facilmente, oltre a quelle riassuntivo-statistiche con i fattori come cibo, situazione politica, salute pubblica ecc. Ogni opzione vi porta poi a un ulteriore menu, in cui avrete il controllo dei telefoni e dove vi arriveranno chiamate dalla Tass e da altri organi di stato; la parte economica dove pianificherete le vostre spese; la pianificazione dei piani quinquennali, e molti altri indicatori per fattori politici, economici e per le relazioni diplomatiche. Non pensate che tutto sia semplice (ok, in un gioco come questo una frase del genere è decisamente fuori luogo), oltre a dover tenere conto di tutti i fattori prevedibili, ci sono anche quelli imprevisti (carestie improvvise e simili) che vi faranno andare letteralmente il cervello in pappa.

Andrea Orchesi

PC

La Spectrum Holobyte ci odia! Non si limita semplicemente a farci dannare con gioco di elevata complessità, no, pubblica addirittura giochi la cui difficoltà rasenta l'impossibile. Come si fa a tenere sottomano un paese che neanche dei grandi politici sono riusciti a domare in 70 anni di sforzi congiunti? I casi sono due: o siete dei cervelloni, o disponete della stessa propensione genetica di Michail.

Se non rientrate in nessuno dei due casi succitati, è meglio che vi asteniate dal comprarlo, vi rovinerete l'esistenza.

Se fate parte di quella cerchia ristretta procuratevelo assolutamente, è la cosa più completa in fatto di giochi di strategia che possiate trovare.

La configurazione richiesta è: 640kb di RAM, EGA o VGA, Hard Disk, mouse e scheda sonora fortemente consigliati (soprattutto il mouse).

Dasvidania.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Suncom

GLI INDISTRUTTIBILI

CADARIO

SLIK STIK™
DESIGN BREVETTATO, MOLTO AFFIDABILE E DI LUNGA DURATA. FILO EXTRA LUNGO. PER COMMODORE.

TAC-2™ BIANCO / NERO
STILE "SALA GIOCHI". COLLAUDATO FINO A 3 MILIONI DI SOLLECITAZIONI. PER COMMODORE.

TAC50™
4 BOTTONI DI FUOCO, CUSCINETTI A VENTOSA PER ASSICURARE LA MASSIMA STABILITÀ. PER COMMODORE.

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

ACCOLADE per PC

GAMES machine

STAR PLAYER

GRANDMASTER CHESS™

Questa proprio non ce l'aspettavamo! Finché le software house si limitavano a dire che i loro programmi erano i migliori sul mercato nessuno batteva ciglio più di tanto. Ma ora sono cominciate le spacconate vere e proprie! La Capstone vi restituisce i soldi spesi per comprare il suo gioco se riuscite a batterlo coi prodotti della concorrenza, in particolare Sargon 5 o Chessmaster 3000!

Ormai si è capito: i giochi di scacchi sono destinati a continua evoluzione e quelli che fino all'anno scorso sembravano imbattibili (Chessmaster 2000, ad esempio) hanno dovuto cedere il testimone ad altri neoarrivati. Al momento i titoli al top della gamma sono Chess Champion 2175, Sargon 5, Chessmaster 3000 e ora anche questo Grandmaster Chess.

Parlando di abilità misurata secondo gli standard ELO bisogna ricordare i 2200 punti netti di Sargon e CM3000, che saranno sicuramente surclassati dai 2250 (valore stimato) del nuovo GMChess. Volendo invece stilare una classifica in base alla professionalità (dubito che simili programmi siano valorizzati in mano a un mediocre scacchista) la palma del migliore va a CM3000 con sicuro ultimo CP2175, vista la sua impostazione un po' infantile.

Il duello in professionalità tra Sargon 5 e Grandmaster Chess è dubbio e le uniche due cose degna di nota che potrebbero dare la vittoria a quest'ultimo sono il calcolo dell'abilità del giocatore in normalissime partite e la selezione della tattica del computer tra attiva, passiva o neutra (vi ricordo che CM3000 ha un'opzione del genere, ma molto più sofisticata). Un piccolo appunto, però va fatto: il valore che il computer vi assegnerà sarà molto approssimato e saranno necessarie fino a venti partite per poter avere un responso realistico. Del resto non dovrei forse sentirmi lusingato a vedermi attribuire dopo una sola partita un'abilità di 1600 punti, pari a a quella di uno scacchista di seconda classe, quando so perfettamente che il mio valore effettivo sfiora soltanto i 1500? Molto altro da dire non c'è visto che sono presenti le solite caratteristiche di aiuto per scacchisti in erba e il solito sfoggio di grafica sotto forma di scacchiera in tre dimensioni e due set di pezzi alternativi a orientamento fantasy (il primo con personaggi umani, il secondo con mostri).

PC

Lasciamo perdere i dettagli tipo installazione lentissima (più di un quarto d'ora per un misero paio di Mega) o spacconate del tipo: il più potente del mondo. Questo è evidente: è il migliore del momento, ma di questo passo quasi nessuno riuscirà più a batterli (i programmi di scacchi, s'intende) e si renderanno inutili simili upgrade di potenza. Meglio soffermarsi su particolari più interessanti come quelli tecnici. Per la prima volta nella storia dei videogiochi eccoci la SVGA 640x480 a 256 colori o, in alternativa la più classica VGA a 16 colori (stessa risoluzione). Sul piano sonoro solita profusione di schede e sfoggio di musiche atmosferiche e parlato digitalizzato (ovviamente non per tutte). Parlando delle caratteristiche del programma bisogna classificarlo come piuttosto professionale anche perché vi permette di misurare la vostra abilità in punti ELO durante le partite. Se quindi cercate un pezzo grosso del mercato scacchistico non avete molte altre scelte. O comprate questo o ripiegate su Chessmaster 3000 che, seppur meno potente, è decisamente più professionale e consente di customizzare la personalità del computer.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer service for users

Via Machiavelli, 58 - 00185 Roma
tel. (06)44.51.812 & fax (06)44.50.178

PERSONAL COMPUTERS - COMMODORE AMIGA - ACCESSORI

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Commodore Amiga 500 plus V2.0 1Mb	L.	650.000
Commodore Amiga 600	L.	690.000
Commodore Amiga 2000		Telefonare
Espansione Amiga 500 a 1Mb	L.	60.000
Espansione Amiga 500 plus a 2Mb	L.	200.000
Switcher automatico Mouse - Joystick	L.	29.000
Drive esterno per Amiga 500 passante	L.	130.000
Drive interno per Amiga 2000	L.	120.000
Monitor Commodore stereo 14" colore	L.	430.000
Scheda AT-ONCE 80286 16MHz VGA	L.	500.000
Trackman mouse per Amiga	L.	170.000
Action replay A500 - A2000	L.	159.000
Flicker fixer A500	L.	430.000
Ad-speed scheda acceleratrice per A500	L.	400.000
Genlock Rockgen (amatoriale)	L.	300.000
Genlock Rockgen plus (semiprofessionale)	L.	500.000
Kit conversione Amiga 1.3 e 2.0	L.	140.000
Kit conversione Amiga 2.0 e 1.3	L.	95.000
Hard disk GVP A2000 - A500 tutti i tipi		Telefonare
Prolunga per modulatore e drive esterno	L.	20.000

Prezzi Iva Compresa

PREMIERE Plus — IBM Compatibili

Configurazione standard: Cabinet Desktop da tavolo, alimentatore 200W; Controller AT-BUS per 2 FDD e 2 HD; 1 FDD 3,5 da 1,44 Mb; 1 Hard Disk 45 Mega; Ram 1Mb; Scheda Video VGA 256 Kb; 2 Seriali; 1 Parallela; 1 game; Tastiera Italiana 102 tasti; Monitor Super VGA F/bianchi 14"

PC 286 16Mhz Enter Level	L. 1.300.000
PC 286 21Mhz Office Automation	L. 1.450.000
PC 386sx 25Mhz Enter Level	L. 1.480.000
PC 386sx 25Mhz Office Automation	L. 1.580.000
PC 386 40Mhz Enter Level	L. 1.850.000
PC 386 40Mhz Office Automation	L. 2.050.000
PC 486 33Mhz Enter Level	L. 2.400.000

AMIGA Software

Tutte le Ultime novità

Noleggio Giochi
SEGA Mega Drive
ATARI Linx
CD ROM per CDTV

Stampanti: Star, Commodore, Epson, HP - Monitor: Nec, Philips, Hantarex
Catalogo software: Ashton tate, Borland, Lotus, Corel, Microsoft e altri

TROUBLE Service

Trouble Service un punto al tuo servizio

Centro di assistenza tecnica
in laboratorio e a domicilio
Commodore - IBM e compatibili - Olivetti
VIA MACHIAVELLI, 60 - TEL. (06) 44.67.246

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS — GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

COMPUTER POINT

POINT COMPUTER

SOLO PRESENTANDO QUESTO COUPON RIUSCIRAI AD OTTENERE UNO SCONTO 10%
DEL 10% SU QUALSIASI GIOCO

COMPUTER POINT CITTADELLA
Borgo Padova, 79 - CITTADELLA (PD)
Tel. (049) 5972551 - 9400123 - Fax (049) 9401606

BASSANO POINT
Via G.Giardino, 81 - S.GIACOMO di ROMANO D'EZ. (VI)
Tel. (0424) 513340 - Fax (0424) 513350

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore — AMIGA — ATARI LYNX — SOFT center — Nintendo GAME BOY™ — IBM Rivenditore autorizzato PS/1 — SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI coop. s.r.l. assistenza servizi sistemi informatici

VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

049/8976787

Computer Time

049/8976508

Prezzi IVA inclusa

Commodore Amiga

Amiga 500 Plus	Chiedere
Amiga 600	Chiedere
Amiga 600 HD	Chiedere
Amiga 2000 2.0 Ecs	Chiedere
Amiga 2000 2.0 Ecs HD	Chiedere
Amiga 3000 52Mb 2Mb ram	3300000
Amiga 3000T 100Mb 5Mb	4400000

Accessori Amiga

Espansione 512Kb Amiga500	58000
Espansione 1,5Mb Amiga500	185000
Espansione 1mb Amiga 500Plus	95000
Kick 1.3/2.0Plus con interruttore	59000
Kick 2.0/1.3 con interruttore	89000
AD Speed 68000 14,2Mhz 32cache	380000
Digitalizzatore Videon III	500000
Scanner Alfascan 256 Toni Grigio	385000
Drive Esterno Amiga 500/2000	120000
Drive Interno Amiga 2000	120000
Deviatore Mouse/Joystick	26000
Boot Df1	18000
Interfaccia 4Joy	20000
Controller A500 45Mb 0/8Mb roctec	Chiedere

GVP POINT

049-8976787 8976508

Computer Time
Via Provvidenza 43
Sarmeola di Rubano
35030 Padova
Vendita per corrispondenza
Fax 049/8976414
Showroom e uffici
Richiesta listini solo tramite posta

Prezzi IVA inclusa

Pc compatibili

M.B.		Mem	Hd	Vga	Drive	
286	16	1mb	45	256kb	1.44Mb	900000
386sx	25	4mb	105	1Mb	1.44Mb	1667000
386	33	4mb	105	1Mb	1.44Mb	1937000
486	33	4mb	105	1Mb	1.44Mb	2500000
486	50	4mb	105	1Mb	1.44Mb	3000000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri pc:
Cabinet Desk+Display,2Seriali 1Parallela
Tastiera estesa,Mouse,Hard Disk Fujitsu
Garanzia 18Mesi su tutto il territorio nazionale

Accessori PC

Scheda Video Vga 256Kb	70000
Scheda Video Vga 1mb OAK	150000
Scheda Video Vga 1mb Tseng	190000
Scheda Video Vga 1mb 32000 Tseng	250000
Drive 3,5 1.44Mb	90000
Drive 5 1/4 1.2Mb	90000
2 Mb memoria Simm	140000
Hd 330Mb Fujitsu 7Ms	1600000
Desk Slim + display	145000
Desktop + display	135000
Minitower + display	165000
Tower + display	250000

GVP POINT

Controller 52Mb A500 0/8Mb	TELEFONARE
Hard card 120Mb A500 0/8Mb	
Hard card 52Mb A2000 0/8Mb	
Hard card 120Mb A2000 0/8Mb	
Combo 68030 25Mhz 1Mb+SCSI	
Combo 68030 40Mhz 4Mb+SCSI	
Impact Vision 16000000 colori	

Hard Disk

Hd 52Mb SCSI Quantum	430000
Hd 105Mb SCSI Quantum	650000
Hd 120Mb SCSI Quantum 7Ms	750000
Hd 240Mb SCSI Quantum 7Ms	1150000
Hd 425Mb SCSI Quantum 7Ms	1900000
Hd 45Mb AT Fujitsu	330000
Hd 105Mb AT Fujitsu	620000

Periferiche

Monitor Vga 1024x768 0,28 dot	450000
Nec 3FG Multisync 1024x768	1100000
Monitor Mono Vga	200000
Soundblaster 2.0	240000
Soundblaster Professional	380000
Videon III	600000
Pocket ModemFax	350000
Scanner 256 Logitech	450000

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

HIGH - TECH COMPUTERS
di Ipsale Rosario

Software Center - Punto Vendita Hewlett Packard
Accessori per Computers e Attrezzature per Ufficio
Amiga - C64 - Ms.Dos - Megadrive - Nintendo
N.E.S.
Master System II - Game Boy - Game Gear - CDTV

NATURALMENTE TUTTO IL MATERIALE G.V.P.
con PREZZI IMBATTIBILI

Vieni a trovarci, siamo a
Pietrasanta in Via Mazzini al n.81 Tel.
0584/71301 (Lucca)

OFFERTA DEL MESE = SCANNER AMICA
64 TONI DI GRIGIO

POWERSCAN CON SOFTWARE A LIRE 260.000
IVA COMPRESA

Inoltre PER TUTTO IL MESE DI APRILE
SCONTI DEL 20% SU TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE ESPOSTO IN NEGOZIO

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486

SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL

PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

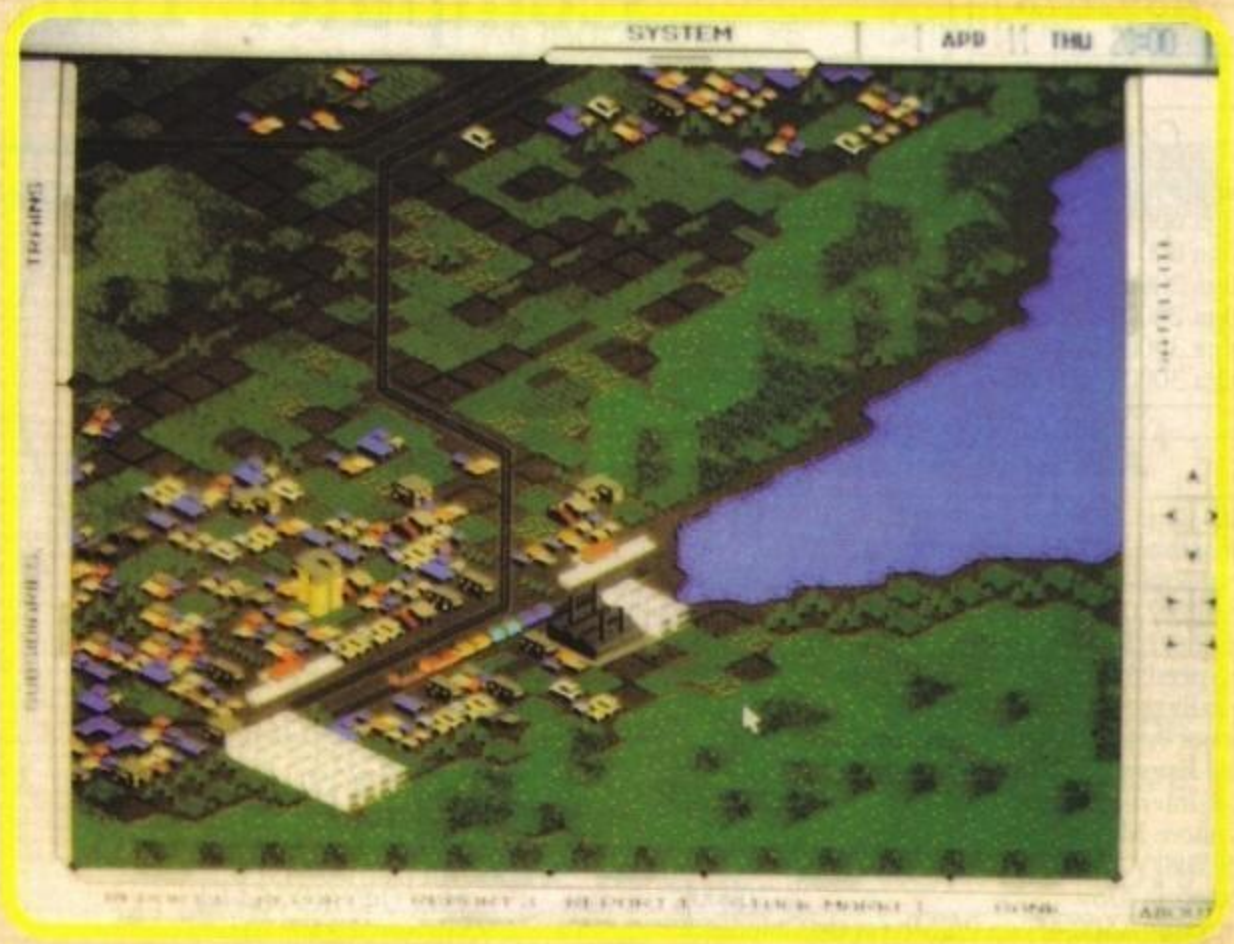
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A-TRAIN

Il treno è sempre il treno!!! Ecco la seconda simulazione dedicata ad uno dei mezzi di trasporto più utilizzati in Italia e nel mondo. Il vostro compito consiste nel creare una rete ferroviaria migliore di quella statale italiana. Non dovrebbe rivelarsi poi così difficile vero?



L'importanza del treno nella società attuale è stata finalmente compresa dai vari programmatori di tutto il mondo. La Microprose, un annetto fa, debuttò nel mondo dei computer con un certo "Railroad Tycoon". Accolto trionfalmente dalle riviste di tutto il mondo, meno dal pubblico italiano (certo che se l'avete acquistato piratato...), è un peccato che solo pochi si siano resi conto del coinvolgimento che questo programma riusciva, dopo pochi minuti di gioco, a trasmettere al videogiocatore. Che vi interessi o meno, secondo il mio personale cartellino RR resta saldamente nella classifica dei migliori giochi per Amiga (anche per PC e di recente per Macintosh).
Ora una casa molto importante, la Maxis, esce con un concorrente davvero agguerrito: A-Train. E vediamo subito che questo nuovo programma ha tutte le credenziali per superare, forse senza troppa difficoltà, il suo predecessore.

GAMES machine TOP SCORE

Il gioco si divide in tre parti fondamentali: costruzione ferroviaria, gestione capitali tramite investimenti borsistici e infine urbanistica.

Non si tratta di sezioni separate, ma il giocatore dovrà cercare di amministrare le proprie risorse cercando vittorie in tutti i campi. Palese il fatto che se un investimento borsistico andrà a buon fine, più soldi saranno disponibili per eventuali tangenti... ehm... costruzioni, ecc.. E' altresì chiaro, dal titolo del gioco, che tutto ruota attorno alla ferrovia e solamente una buona gestione della strada ferrata vi potrà portare laggiù dove mai nessun capostazione è mai giunto prima.
Partiamo dunque dall'inizio del gioco (difficoltoso iniziare dalla fine): agli esordi della vostra carriera, avrete a disposizione una linea ferroviaria variabile e un quantitativo di denaro utile per i primi investimenti. La formula, fino a questo punto, è uguale al vecchio Railroad: dopo aver scelto lo scenario più consono alle vostre caratteristiche, o meglio alla vostra bravura, dovrete iniziare a studiare la cartina con occhio tambureggiante per captare eventuali focolai di interesse (un poco simile al comportamento da utilizzare in discoteca o in una festa). Sono questi i momenti fondamentali della partita, visto che una buona partenza spesso significa un buon arrivo. La rete ferroviaria dovrà essere costruita in modo logico; una buona pianificazione del lavoro potrà portarvi in fretta a possedere un complesso ferrato di "categoria", il quale migliorerà costantemente nel tempo; le indu-

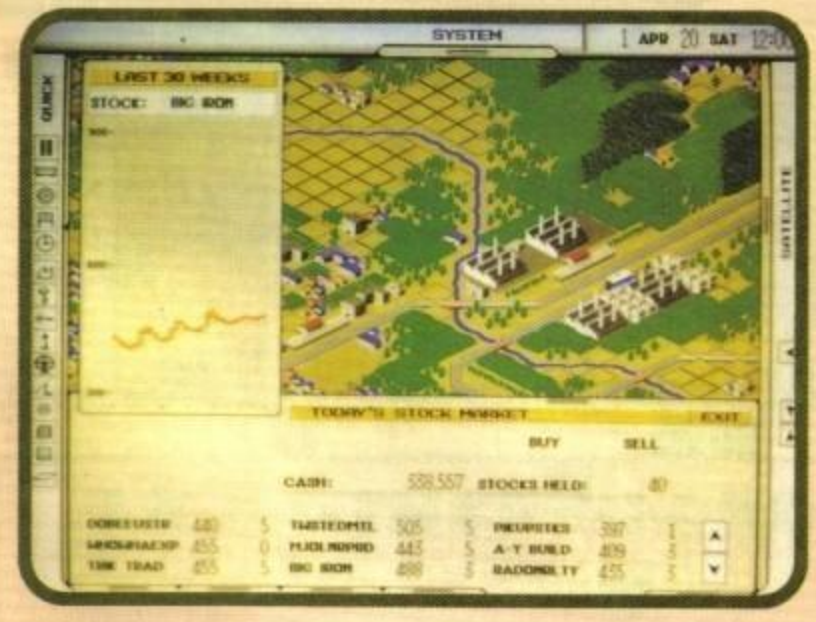
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

strie, i centri commerciali in genere ed i complessi residenziali sono gli staziamenti fondamentali da tenere presente per costruire le varie stazioni. Ovviamente maggiori saranno i passeggeri, maggiori gli introiti e di conseguenza più denaro potrà essere speso per la costruzione del vostro impianto. I "clienti" potranno ovviamente subire degli choc terrificanti in caso qualche incidente si verificasse sulla linea, perciò vostro preciso compito è anche quello di garantire la sicurezza evitando disgrazie che potrebbero porre fine alla vostra carriera da manager.
Linee, sicurezza, passeggeri ho parlato di tutto tranne dell'oggetto, se così si può chiamare, protagonista del gioco: il treno. Un innumerevole quantitativo di differenti convogli sono a vostra completa disposizione; velocità, tipo di trasporto effettuabile, portata massima della carrozza e costo finale. Non potrete certo pretendere di acquistare immediatamente locomotive velocissime, ma con un poco di costanza abbinata a un grado almeno sufficiente di abilità, dopo pochi mesi di amministrazione riuscirete a portare i vostri treni ad un livello qualitativo decente (pensate ai convogli statali, dopo centinaia di anni sempre gli stessi in ritardo... Riuscirete a fare meglio spero...). Da notare, e rapportare a Railroad Tycoon, l'impossibilità, effettuabile nel precedente, di costruire treni con vagoni differenziati, non potendo così trasportare merci e civili con il medesimo viaggio.

fabbrica, ad esempio, dovrebbe aiutare l'occupazione e di conseguenza lo spostamento delle masse dai centri residenziali alle industrie; così facendo, riuscirete a crearvi un numero di "aficionados", pendolari, i quali saranno pressoché obbligati a servirsi dei treni della vostra impresa. Oltre alle fabbriche, è possibile creare centri commerciali, sportivi, ricreativi, ecc., della grandezza preferita, in base al budget prefissato. Soldi, soldi ancora soldi, tutto gira attorno a questo simbolo, divenuto mito nel nostro tempo, anche nei videogiochi.
Quando ne avrete accumulati a tal punto da non sapere come spenderli o prendete in mano il telefono e chiamate, chiedendo di Massimiliano, in redazione, oppure sarà arrivato il momento di investire in borsa giungendo alla terza sezione del programma. In ogni momento del gioco, esclusi i festivi, la borsa sarà sempre a vostra disposizione e numerose società pullulanti di ottimi propositi, vi proporranno di investire in esse. Per fare questo utilissima sarà una tabella, consultabile a vostro piacimento, piena di dati interessanti riguardanti l'andamento delle azioni nell'ultimo mese borsistico; considerate però che se la borsa è imprevedibile nella realtà, figuriamoci su di un computer, di conseguenza tutti i vostri calcoli matematici potrebbero risultare vani e probabilmente l'unico metodo affidabile è utilizzare il sesto senso umano (scendendo dalla schiena sempre dritto...).
Meglio optare per una società stabile, cioè che subisce solo lievi variazioni alle proprie azioni, oppure investire nei classici "canarini", per spiegarsi meglio quelle imprese che in pochi giorni possono farvi credere di essere diventati il nuovo Gianni Agnelli, ma se le cose andranno per il verso sbagliato copriranno la vostra società di quantità abnormi di debiti? A voi la drastica scelta!

Massimiliano Pescatori



Dopo aver costruito le basi della nostra compagnia siamo finalmente giunti alla seconda parte del gioco riguardante l'urbanistica. Appena riuscirete a guadagnare qualche triliardo di lire è consigliabile, sempre abbiate un poco di fegato, investire in qualche edificio. L'apertura di una nuova

PC

A-Train vince al fotofinish il confronto con Railroad Tycoon. La grafica utilizzata dal prodotto confezionato dalla Maxis è nettamente migliore, più curata e dettagliata, anche se non utilizza a pieno le possibilità cromatiche del nostro valoroso picchio. Anche il sonoro è di buona qualità, e tutto il programma può considerarsi fantasticamente giocabile e soprattutto coinvolgente. A favore del vecchio Microprose c'era forse una maggiore gratificazione nelle evoluzioni industriali di città e treni che, grazie anche al vostro servizio prestato, rallegravano in modo ineccepibile il lavoro del giocatore.
Il voto finale è comunque positivamente influenzato da una longevità del gioco ai limiti per un programma strategico e non posso fare altro che inserirlo di prepotenza nella lista degli "intoccabili" (nel senso positivo del termine, chiaramente).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocLite

Aiming for the best is always an ideology of Mankind.

Bearing this belief in mind, Roctec Electronics has combined state-of-the-art engineering and exquisite workmanship to produce the ultra slim and light external floppy disk drive available for your Amiga computers and Commodore CDTV.

Floppy Drive esterno 3"1/2 880Kb SLIMM per CDTV (il più sottile e leggero al mondo)

This is RocLite.
RF382C

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

ROCTEC

ESI s.n.c. - Via E. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8252059

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vasto assortimento giochi per PC-IBM sconti dal 10% al 30%

NEWEL srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

PC IN OFFERTA 286 - 386 - 486. ESEMPIO:

Pc 286 16/21 Mhz - 1 MB Ram - 1 Drive 3 ½ (1,44 Mb)
1 Hard Disk 42 Mb - 1 Scheda VGA 256K - 1 Scheda Parallela
2 Schede Seriali - 1 Tastiera Estesa - Monitor VGA "Colori"

L. 1.299.000
IVA COMPRESA

OMAGGIO
Mouse Microsoft Comp.
& 10 giochi!!!!!

Dischetti 3½ 1Mb	L. 700
Dischetti 3½ 2Mb	L. 1.200

Offerta valida per quantità

GARANZIA 1 ANNO TOTALE

SOFTWARE FLIGHT SIMULATOR 4.0
Versione completa
L. 98.000

SOFTWARE WINDOWS 3.1
Versione completa in Italiano
L. 198.000

PC PORTATILI IN OFFERTA

PC NOTEBOOK 286 LT
Commodore, VGA, Hard Disk 20 Mb , Dos - 55.0
L. 1.690.000

PC NOTEBOOK 386 LT SX
Commodore, VGA, Hard Disk 40 Mb , Dos - 5.0
L. 1.990.000

PC NOTEBOOK 386 LT SX
Commodore, VGA 2Mb, Hard Disk 40 Mb , Dos - 5
L. 2.390.000

PC NOTEBOOK 386 LT SX
Compace, VGA 2 Mb, Hard Disk 60 Mb , Dos - 5
L. 2.690.000

SCHEDE MUSICALI

Suond Blaster Plus 2.ø — L. 218.000
Suond Blaster Plus — L. 288.000
Professionale (comp. Windows 3.1)

SCHEDE VIDEO/GRAFICA

Video Blaster Plus 2.ø — L. 688.000
Digitalizzatore Video Professionale multifunzione, VGA, anche funzioni Audio, FANTASTICO! (comp. Windows 3.1)

Realtime Video 24 Bit — L. 888.000
La migliore scheda digitalizzatriceper Pc, grafica HI-RES S. VGA con software multifunzione; possibilità animazioni

SCANNER

Logitech Scanner Pc — L. 248.000
Nuovo scanner con software 256 scale di grigi, multifunzione, 105 mm, trasferisce qualsiasi immagine da carta a video

LE MOTHERBOARD

ECCO UN ESEMPIO:
M/B 386 DX 40
COMPLETA DI PROCESSORE
L. 398.000
TOP QUALITY !!!

INTERFACCIA VIDEO

L. 148.000 - PC VGA > TV Scart

Novità assoluta permette di collegare una qualsiasi scheda VGA a tutti i televisori con presa Scart! Risparmierete spazio, potrete usare il Pc più liberamente senza portarvi in giro il monitor e, inoltre, potrete collegare una TV 28 pollici (un monitor equivalente costerebbe 5 milioni).

E' FACILE IL DIFFICILE CON PC SCART

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Talent scout

1

Se dentro di voi si nasconde un estro digitale pari a quello di Crammond, se la vostra abilità nel colorare i pixel è superiore a quella di Rico Holmes, se il vostro orecchio musicale fa impallidire il misero Jeroen Tel e se la vostra padronanza del linguaggio macchina è ai livelli di quella dei membri di Reflections... beh, sono cose che capitano.

Dopo la pausa dei precedenti numeri dovuta a un'improvvisa vacanza del postino sovraffaticato e stressato per via del superlavoro, il flusso di creazioni più o meno originali da parte vostra ha ripreso a mostrarsi nella nostra redazione: tanto per cominciare, eccovi la Ferrari F92A che avevamo "richiesto" a Tiziano Diamanti. Da quello che possiamo vedere, si può dire che si tratta di un lavoro niente male (il solito Giancarlo con le sue manie di perfezione ha cominciato a criticare le proporzioni del casco e così via, ma è stato prontamente zittito a suon di sberloni)(Foto 1). Sull'onda dell'entusiasmo sempre per la F92A (che purtroppo continua a comportarsi quasi come fosse una Prinz... onta e disonore) ci sono pervenute altre due gradevoli opere, una realizzata "a mano libera" in alta risoluzione da Salvatore Asero (Foto 2) e una tramite Sculpt 4D misto a Dpaint di Marco Benedetti (Foto 3). Per quanto riguarda la prima, non ci sono appunti rilevanti da fare, e comunque non potrebbero influire su un disegno davvero competente, anche per la seconda non possiamo che dire un "bravo", sia per il modello in 3D sia per l'accurato ritocco che ha trasformato tutta la parte anteriore; confessa, non aveva un muso così sottile, eh? E ora che vi siete beati con i vostri nomi pubblicati sulla nostra sacra rivista, beccatevi 'sta tirata d'orecchi: su tutti e due i dischi abbiamo trovato tracce del Saddam Virus e su quello di Marco anche un Byte Bandit. Ora, se lo avete fatto per tentare di disintegrarci un qualche importantissimo file, siete cascati male visto che lavoriamo protetti costantemente da una cappa di antivirus sparsi su tutti i nostri computer (persino aprendo il frigorifero ogni tanto veniamo assaliti da richieste di identificazione e allarmi vari)(è per via dei portoghesi che bevono e non pagano, ndMax), ma se non sapevate di esserveli presi... beh, divertitevi a spulciare il vostro software alla ricerca dei dischi untori.

2

3

4

5

Sempre in tema di dimostrativi ci è arrivata l'ennesima proposta di riedizione di Tetris, questa volta chiamata Another Tris (Foto 4) e ideata dal gruppo noto come Cat Design. Sinceramente, quello che avete di pronto non è moltissimo (una schermata fissa, i vari mattoncini disegnati e i nomi dei programmatori che appaiono con una simpatica animazione), ma le idee sono piuttosto valide e interessanti, anche se c'è da ammette-

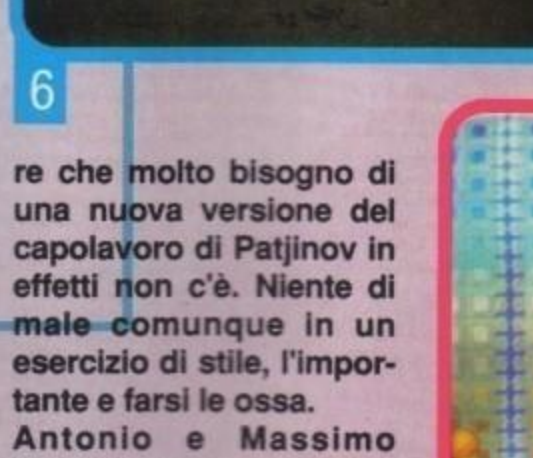
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

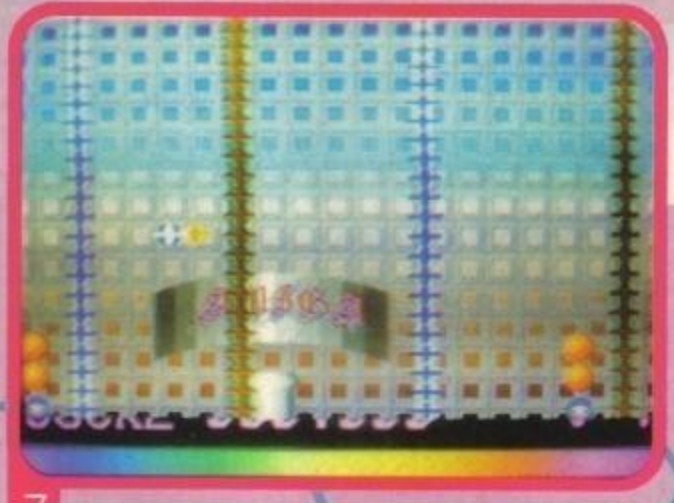
6

re che molto bisogno di una nuova versione del capolavoro di Patjinov in effetti non c'è. Niente di male comunque in un esercizio di stile, l'importante e farsi le ossa.
Antonio e Massimo Navarra invece aprono una strada finora poco battuta, e ci inviano i primi elementi di un gioco da loro ideato e chiamato Rohan (Foto 5), creato con il famigerato 3D Construction Kit. Lasciando stare l'handicap di partenza (il 3D Construction Kit sarà anche facile da usare, ma non è così flessibile e veloce come l'Amos 3D), quello che ci avete inviato, ragazzi, è davvero troppo poco per essere giudicato, ma non disperate, finché c'è la buona volontà, non è mai finita (questo motto è stato ottenuto collegando tra di loro alcuni detti più o meno saggi con un metodo noto come "se suona bene, è senz'altro giusto").
La parte del leone questo mese la svolgono i progetti a sé stanti: Donato Stano ci ha mandato un efficacissimo abbozzo di un clone di



10

Iridis Alpha (Foto 6), con tanto di schermo di gioco diviso in due metà a movimento opposto e doppio parallasse. Come tu stesso hai fatto notare, non sei un gran grafico, ma niente paura, troverai per forza qualcuno disposto a dare un volto ai tuoi sforzi, che meritano sicuramente di essere seguiti.
Per la serie "l'acido è con noi", Roberto Lucà ci invia un pro-



7

totipo di spara-e-fuggi davvero interessante, con velocità di scorrimento variabile e un sacco di bizzarri effetti grafici. Non ti resta che trovare altre idee e un grafico meno fantasioso, e avrai in mano un possibile successo.
Segnaliamo inoltre un'avventura

9

grafica ispirata ai miti di Cthulhu inviataci da Alfonso Gugini che per mille motivi tecnici diversi non abbiamo potuto provare, ma che ci ripromettiamo di testare per il prossimo Talent Scout. Stessa sorte ha dovuto subire Dark Shadow, che a detta dell'autore Mazzei Emiliano avrebbe dovuto trattarsi di "un'avventura tipo Italian Night", purtroppo non avevamo l'Amos sottomano, chiediamo venia!
Infine, abbiamo ricevuto da Fabio Lisco un programma in versione definitiva realizzato con Amos (e compilato, cosicché non richiedeva nessun aggeggio strano per funzionare) intitolato Totomos (Foto 9-10): come certo avrete capito, si tratta di un programma ideato per facilitare l'attività ai milioni di italiani che ogni fine settimana si ritrovano al bar chiedendosi con aria disperata: "E' il caso di mettere un due secco alla Procentese?". Con questo completissimo programma è possibile elaborare sistemi semplici o ridotti, calcolare il costo di ogni sistema e così via, una gran cosa per tutti gli incallisti sistemisti

8

come mio fratello che alla fine si ritrovano sommersi da chili di carta scribacchiata e puntualmente mettono un due fisso al Venezia fuori casa.
Prima di chiudere sono purtroppo costretto a scusarmi nuovamente per via della confusione globale che purtroppo continua a pervadere gli ambienti redazionali, c'è quindi la possibilità che del vostro materiale sia andato accidentalmente perduto, per magari ricomparire da un momento all'altro, è questo il caso del bellissimo disegno di Fulvio Fontana cui si parlava sul numero scorso, e che avremmo voluto utilizzare come fondino. Desolati per il contrattempo invochiamo comprensione, le condizioni climatiche di questi giorni certo non aiutano...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

"Oh Oh people of the earth
Listen to the warning
The seer he said
Beware the storm that gathers here
Listen to the wise man".
Scusate l'inizio un po' atipico, ma quando si mette in dubbio la mia proverbiale onniscenza nel campo musicale (vero, caro Bonanni Alessandro?), ci si merita una bella tirata d'orecchie!
A dopo i chiarimenti, questa è la dimora del prologo e non del quiz musicale, per cui bando alle ciancie. In primis un appello accorato da tutti i redattori che hanno risolto Indiana Jones and the Fate of Atlantis: vi prego, chiamate, se proprio non riuscite ad aspettare la soluzione, tra le 3 e le 5 del pomeriggio (non il sabato sera), e se non possono accontentarvi perché sono troppo occupati, non arrabbiatevi: se sono in redazione dovranno pur lavorare qualche volta, no!?!
Bene, ed ora a noi: passate bene le vacanze? Visto le novità? Marco back home, un sacco di nuovi redattori freschi freschi (un bel saluto ad Andrea Orchesi, Stefano Petrullo, Alessandro Montoli e Raffaele Sogni, con la speranza che vi piacciano quanto piacciono a noi), e tanto bel software... Così tanto che le pagine della Posta sono nuovamente calate spaventosamente (ma c'è anche il doppio Talent Scout di mezzo), lasciando quindi la speranza della pubblicazione integrale a solo pochi eletti. Chi saranno i fortunati? Beh, gettatevi nella Mail e lo scoprirete!

MA VIENI!

Un altro successo della Leader Distribuzione nella battaglia antipirateria!
Questa volta è stato il Pretore Penale ad accogliere le richieste della Leader Distribuzione condannando gli imputati, la titolare della ditta "Radio Forniture Lapeschi" di Roma, Sig.ra Anna Lapeschi, e il responsabile dell'esercizio di Via Valsavaranche, Sig. Bruno Mambrini, a quattro mesi di reclusione e un milione di multa con il beneficio della condizionale per l'illecita riproduzione, detenzione e vendita di programmi copiati in violazione della Legge sul diritto d'autore.
Il pretore ha anche disposto la pubblicazione della sentenza sul settimanale "Sorrisi e Canzoni TV" e su un quotidiano.
Inoltre gli imputati sono stati condannati a risarcire il danno subito dalla Leader distribuzione che, costituendosi nel processo "parte civile", aveva presentato richiesta di indennizzo.
Spetta ora al giudice civile, al quale la Leader Distribuzione si rivolgerà non appena la sentenza sarà passata in giudicato, accertare l'ammontare del danno e stabilire l'entità del risarcimento.
Abbiamo interpellato l'Ufficio Legale della Leader Distribuzione, il quale si è così espresso: "La soddisfazione per questo importante successo, che segue quelli di forlì, Genova, per non parlare di tutte le autorizzazioni ottenute e dei sequestri eseguiti nelle varie città italiane, è davvero molto grande e ci conferma nella convinzione, ormai pluriennale, di procedere nella giusta direzione nella repressione del fenomeno "copie" di cui tanto si parla ma che veramente in pochi sono determinati a sconfiggere".

RECENSORE RISPONDE...

Prima di tutto devo ringraziare Ricki per l'ospitalità nella Posta, e soprattutto devo precisare che sono sì un amante sfegatato del PC, ma che so valutare le capacità di macchine come l'Amiga. Per la cronaca, se qualcuno mi domanda un buon computer (più che altro per giocare) a un prezzo non troppo alto, non ho difficoltà ad indicargli l'Amiga come acquisto ideale.
Bene, dopo aver letto la lettera di Cristian nel numero 44 mi sono detto: "Perché i recensori non possono rispondere alle lettere come tutti gli altri lettori?" (Perché altrimenti io cosa faccio? NdR). E così eccomi qua a puntualizzare un paio di cose su Amiga e PC.
Caro Cristian, la differenza tra le migliorie di Amiga e PC a cui tu accenni all'inizio della tua lettera sono estremamente divergenti: mentre l'Amiga continua a deliziarci (diciamo Amiga anche se sono le software house e i programmatori che ci deliziano) con giochi sempre più "consolosi" a 200 colori, scrolling parallattico a 15 livelli, aggiornamento dello schermo al cinquantesimo di secondo, ecc. ecc., il PC invece usufruisce di schede o di coprocessori sempre più sofisticati. In pratica la Commodore dorme e non aggiorna le sue macchine (non ditemi che l'Amiga 600 è un sensibile passo avanti rispetto all'Amiga 500) e tutto il lavoro pesante se lo devono sobbarcare i programmatori, elaborando routine iperveloci ecc. ecc.; i programmatori PC invece non devono fare altro che aggiornarsi al nuovo hardware e sfruttare le possibilità loro offerte dalle innovazioni tecniche. Come dire: se i programmatori PC si svegliano a utilizzare come si deve i 32 bit, la SVGA, i 33 Mhz e le schede sonore il mercato Amiga subirà un duro colpo.
Secondo punto: l'Amiga sfruttata poco? Ma se proprio tu dici che ci sono giochi che utilizzano 200 colori e che oramai lo standard è settato su ben più di 32 colori! Semmai è poco sfruttata una macchina che con 32 bit (i nuovi 486) e 33 Mhz, 256 colori e definizione 1024x768 non riesce a monopolizzare il mercato!
E finora abbiamo parlato solo di giochi, ma se parlassimo un po' di programmi grafici? Una volta l'Amiga era la macchina ideale, ma ora ben più di un'agenzia pubblicitaria si è convertita ai 32 bit e ai 16.000.000 di colori della scheda Vista per PC, e soprattutto si è convertita alla capacità di rinnovamento degli IBM-compatibili.
Evitiamo di discutere delle utility come database e spreadsheets perché non ci sarebbe nemmeno dialogo.
E tanto per finire rifletti su queste due frasi prese pari pari dalla tua lettera: "Se l'Amiga fosse spremuto a dovere come il PC per gli MS-DOSsiani non ci sarebbe più scampo". Oppure: "L'Amiga è una macchina concettualmente superiore!". La prima frase dovrebbe essere stata smentita alla grande dalla mia risposta, mentre per la seconda ti consiglio di pensare alla differenza di significato tra "concettualmente" e "praticamente".
Detto questo sono purtroppo convinto che il dibattito, per quanto si potrebbe ritenere chiuso qui, sia invece destinato a trascinarsi per i mesi che verranno. Come possessore PC mi è sembrato giusto quest'intervento, che non vuole assolutamente screditare la macchina Commodore, ma illustrare la situazione sotto un altro punto di vista.
Andrea Orchesi

A questo punto sappiamo tutti che prima o poi qualcuno salterà su con frasi tipo "gli Amiga che montano il 68030 e il 68040 sono a trentadue bit, i sedici milioni di colori li tiriamo tranquillamente fuori da Targa, Video Toaster, Harlequin, DCTV, le schede acceleratrici con il 68040 a 40 Mhz sono molto più veloci dei 486 e un 3000 che emula il Mac con AMax II che a sua volta emula il PC via software riesce ad andare come un 286 a 16 Mhz", tutte cose sacrosante, quanto il fatto che il Desk Top Video a livello professionale o semi-professionale sia tutta farina del sacco Amiga, ma stiamo parlando di una differente fascia di mercato e soprattutto non gradiremmo una valanga di lettere pro Amiga, né tantomeno una pro PC e nemmeno una pro patria.
MA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

SERIOSAMENTE POSTA

Cara redazione di TGM, sono un vostro lettore recente, per l'esattezza ho incominciato a leggere (mensilmente) la vostra rivista, dal numero 34, cioè dal momento in cui mi sono (mi hanno) comprato un'Amiga 2000. Comunque la struttura della Vostra (Wow, con la "V" maiuscola! NdR) rivista mi era già nota, infatti prima di comprare la Vostra rivista leggevo Zzap!!! (della quale rimpiango il metodo percentuale usato per la pagella). Da qui il punto: la Posta in questi ultimi anni ha assunto un'aspetto prettamente demenziale. Dove sono finiti quegli utenti che chiedenô come funziona il proprio computer, o che vorrebbero delle delucidazioni sull'acquisto di un monitor, un joystick o un digitalizzatore? Quelle lettere erano utili non solo a chi le scriveva, ma a chiunque le leggeva. Ora ditemi voi a cosa può portare una lettera che narra le vicissitudini di un nostalgico Vic20ista, che magari indovina il titolo di una canzone inglese, o la lettera di un pirata pentito, o (ancora) i disprezzi o le invidie tra sfegatati Amighisti e Picciisti?(...).
Salutando tutta la redazione della rivista che mi sta particolarmente a cuore...
Il Ragazzo con i Jeans
P.S. Scusate lo pseudonimo.

Insomma, non se ne può più! Chi dice di essere il più demenziale possibile, chi vuole lettere interessanti con tanto di specifiche tecniche, chi vuole storie d'amore e chi vuole dibattiti a sfondo politico (credeteci, ci arriva proprio di tutto!)! Certo, è interessante leggere lettere che siano di utilità generale (nel Syntheticamente ci sono un paio di quesiti tecnici), ma non credo che siano affatto fuori luogo le missive di nostalgici sessantaquattristi, oppure quelle di chi fa sfoggio della sua cultura musicale, delle sue emozioni, di chi si dimostra il più veloce di tutti a Silverstone, o ancora di chi si dichiara pirata pentito o innamorato pazzo. Credi veramente che una Posta come la intendi tu piacerebbe alla gente? Fossi in te non ne sarei così sicuro.
Ispirandomi a definizioni dei tempi che furono, credo che sfogliare la Posta di TGM dovrebbe essere un po' come entrare in una stanza piena di amici: ognuno è rigorosamente libero di parlare di quello che vuole, chi dei giochi più belli del mese, chi del proprio computer, chi dei suoi ricordi, dubbi, riflessioni, idee, follie, passioni... Dopo quattro anni trascorsi in compagnia, e dopo tutto quello che è stato scritto su queste pagine, credo che ormai dovreste aver capito la nostra filosofia: parliamone... e se non va bene, discutiamone pure.

AMIGA vs PC

L'editoriale di Stefano sul numero 42 ha provocato una valanga di lettere, ma nessuna vale effettivamente la pubblicazione. Ragazzi, non serve elencare una miriade di schede, espansione e periferiche, per dimostrare che l'Amiga è migliore del PC! Ci vogliono argomentazioni serie e soprattutto una competente disamina anche del mondo dei Personal. E' inutile citare modi HAM e simili se poi i programmatori se ne infischiano (causa anche qualche problema di mole di dati e di memoria)! Forza, date un'occhiata al mondo del software e traetene le conclusioni. Vi aspetto il prossimo mese e vi avverto che se non trovo niente di buono sarò costretto a pubblicare lettere di PCisti! (A dire il vero l'ho già fatto, visto che ho permesso a quell'assatanato di Andrea Orchesi di dire la sua...).
E provate a riflettere su questo: è la macchina che rende bello un gioco, o è il software che rende bella la macchina?

VOTATE I VOTI

Questo mese sono arrivate una miriade di lettere che criticavano, oppure confermavano, codesto o talaltro voto (tra cui quella di Massimiliano Malta, che ha assunto toni davvero troppo polemici per qualche errore o diverso parere personale), perciò, sotto la direzione del nostro irreprensibile caporedattore (rullo di tamburi....) Max, ho raccolto tutte le percentuali indicate da voi in sostituzione alle nostre (a vostro parere sballate) e ho stilato una media per ogni gioco criticato. Volete sapere il risultato? A parte due giochi in cui i vostri voti si discostavano decisamente dai nostri (Final Blow: abbiamo esagerato; Pinball Dreams: siamo stati un po' stretti), tutti gli altri erano (punto % in più, punto % in meno) mediamente uguali ai nostri. Questo vuol dire che tutto sommato, i vari giudizi dei componenti della redazione, vanno a convogliare in un voto che rappresenta il giusto valore, sia per chi odia quel determinato tipo di giochi, sia per chi lo ama. In ogni caso, io non mi stancherò mai di ripeterlo: leggete la recensione, il voto è solo qualcosa di indicativo, per dare subito l'idea, ma non potete scartare tutto il lavoro di un ragazzo (il redattore) limitandovi a criticare due cifre in fondo alla pagina. Meditate è continuate, per favore, a farci sapere quelli che sono i vostri personali globali; è chiaro, per i meno fiduciosi, che avremmo potuto tranquillamente "alterare artigianalmente la media", ma la diffusa identità di vedute comunque riscontrata ci ha ugualmente e pienamente rasserenati.

DISINTOSSICAZIONE

Gentile redazione di TGM, vi scrive un lettore quasi quindicenne: Gianfranco Franchi di Roma. Non crediate che questa sia la solita missiva idiota, demenziale o quantomeno infantile, in quanto il motivo che mi ha spinto a scrivervi non è dovuto a manie di protagonismo o a vera e propria maleducazione, bensì le ultime edizioni della Vs Posta mi hanno fatto riflettere a lungo. Nelle edizioni della Posta (anche sulle riviste della concorrenza) trovo gente che, spesso e volentieri, comincia a narrarVi delle sue fortune col computer, del primo gioco finito, della prima volta che vi ha acquistato in edicola. Credo che sia indubbiamente utile parlare di questi fatti, per loro è come raccontarvi della prima ragazza o del primo bacio: la computermania ha portato a questo. Io, del resto dovrei averlo scritto in precedenza, sono stato piuttosto precoce con i computer, quanto alle riviste specializzate le seguo fin dagli albori: era un periodo nel quale cominciavo a capirne qualcosa, ma non è questo il motivo che mi ha spinto a scrivervi. Anche se la mia lettera non verrà pubblicata (abbi fede, miscredente. NdR), vorrei che il buon Ricki facesse un dibattito (il dibattito non lo fa il buon Ricki ma i buoni lettori. NdR) sull'eccessivo attaccamento al computer della nostra generazione. Io trovo che sia meglio sfogarsi col computer che con la droga, o peggio. Ma per molti ragazzi il cmpt è ormai un amico, ha sostituito la figura umana di qualcuno, ed è quasi considerato qualcosa di sacro. Io sento che, per questi ragazzi, il risveglio da questo splendido mondo sarà brusco (andatevi un po' a rileggere l'età di questo ragazzo. E' scritta all'inizio della lettera. NdR). Lo dico per esperienza, poiché io ho avuto la fortuna di disintossicarmi dal computer 3 anni fa (vi rinnovo l'invito a leggervi l'età. NdR). Allora il computer mi aveva stufato: avevo circa 300 dischetti pirata e 7-8 originali, e, dopo attente, mirate riflessioni avevo deciso di buttare i giochi pirata e comprarne solo di originali. A questo periodo ne era seguito uno stupendo nel quale giocavo un'oretta al giorno con l'acquisto mensile, e mi ci divertivo molto; subito dopo, però, mi ero fatto nuovamente influenzare dal computer, avevo trascurato gli studi, ed in famiglia mi consideravano un tele-dipendente, che sprecava le sue potenzialità scolastiche certamente valide con pomeriggi interi davanti al monitor per finire Zak o vincere l'ennesimo scudetto a Player Manager. In quel tempo molti amici mi avevano abbandonato... urgeva una soluzione, l'affetto di amici e familiari o una vita extra a R-Type?

La missiva di questo lettore non finisce qui. Voglio che scriviate, che esponiate le vostre

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

opinioni (generalizzando questo "attaccamento al computer") e che mi diciate, secondo voi, che strada ha scelto il nostro Gianfranco. Scrivete, gente, scrivete, e entro un paio di mesi vedremo come si conclude la sua esperienza.

DOMANDONE DEL MESE

Questo mese il domandone si sdoppia:
Da Buzz e Ty: "Ci sarà una inversione di Captain Commando per Amiga?", e da una imprecisata lettrice (il nome, mettete il nome!): "La vostra eccellente rivista, esce di mese in mese. Ora a maggio troverò quella del mese di maggio o quella di Giugno? Non ho capito ancora il vostro sistema di punteggio (non è una polemica)".

La palma di telefonata del mese se l'è invece aggiudica un lettore che ci domanda il motivo per cui nel suo drive Amiga non entrano i dischi del C64. Siete grandi, continuate così.

SYNTHETICAMENTE

Questo mese il protagonista della posta sintetica è un personaggio che ci ha spedito 9 cartoline in un mese, tale Elia "venite ad Ischia, vi divertirete" Giovan Giuseppe, oramai un mito incomparabile. Ti prego scrivi, dicci quanti anni hai, non tenerci sulle spine! Già che siamo in tema di cartoline ringrazio Mik, dalla Francia, Lorenzo, Giacomo e una terza persona non meglio identificata, dall'isola di Capraia, Giancarlo Tomaselli (che ci ha spedito anche una lettera) dalla Colombia (!!!) e uno sconosciuto da Monaco.
Luca Carnevali ci chiede se mai una ragazza comparirà nel sacro albo dei recensori... e secondo te Eloisa Scichilone cos'è (su questo in effetti ci sarebbe da disquisire lungamente, non fosse altro per il fatto che... Ok, ok, scherzavo, non c'è problema, qualsiasi cosa, ma ora posa quella stampella... NdMA)?
Fox ci domanda se il Neo Geo, senza badare al prezzo, sia la macchina che fa per lui: a mio parere è meglio il SuperFamicom, le cartucce sono più varie e costano meno (e meno male che ha detto "senza badare al prezzo" - ma ce l'hai la testa? NdMA). Comunque scrivi a Consolemania per ulteriori delucidazioni. Roberto '76, oltre a lamentarsi di un problema nell'ultima quadro di Fascination (non è colpa della nostra soluzione! Noi l'abbiamo finito!), ci chiede perché a volte il dischetto di TGM Action non funziona.
Dunque, probabilmente è un problema di compatibilità con la macchina (Amiga 500, 500+ e 600) altrimenti controlla di avere l'espansione a 1 Mega (soprattutto controlla che sia FAST e non CHIP, quest'ultima infatti non funziona con il demo di International Sports Challenge NdMA).
Una volta per tutte, Alessandro Zanaboni (grazie per i complimenti!), la Sega se lo tiene ben stretto il suo Sonic, per cui su Amiga ci possiamo pure scordare di vederlo. Sempre per la serie "senza speranza", un sacco di gente ci chiede peché il gioco dei Cavalieri dello Zodiaco tarda tanto uscire, oppure dove lo possono trovare o ancora se è vero che era un pesce d'aprile e da dove avevamo preso le illustrazioni. Per quanto riguarda la terza domanda, sì, era un pesce d'aprile e i disegni erano presi dalle confezioni originali giapponesi dei pupazzi, mentre per le altre due la risposta è molto più eclatante: è uscito da un pezzo, lo si può trovare solo in Francia ed è uno squallidissimo beat'em up uno contro uno con gli sprite alti un centimetro, ma soprattutto è per Nintendo, edito dalla Bandai, e quindi assolutamente inservibile qui in Italia viste le differenze di standard. Per la cronaca, la rivista francese Joystick gli ha rifilato un magnifico 37%, scusate se è poco. Piero Scurti ci scrive "... la vostra rivista ha in confronto alle altre qualcosa di speciale! Non saprei dirvi cosa, ma quando leggo TGM è come se stessi in mezzo a voi, anche perché nelle vostre recensioni e risposte a noi lettori, da come scrivete... si notano le mani di ragazzi giovani! E forse è questa la magia che ci lega!". Grazie Pietro, siamo commossi! Sappi che la risposta alla prima lettera è anche ispirata a ciò che mi hai scritto.
Federico Coppini ci chiede aiuto per un abbonamento: telefona in redazione (orario d'ufficio!) e avrai tutte le informazioni necessarie; per ciò che riguarda le soluzioni: ma come *%$#@!&~ facciamo a spedirvi tutte le soluzioni che ci richiedete? Comprate TGM e abbiate fiducia.
Marco e Luca Traverso si lamentano per l'eccessiva demenzialità delle recensioni, non preoccupatevi, d'ora in poi la demenzialità sarà SEMPRE accompagnata da un serio commento tecnico (sto rileggendo velocemente la Posta, e mi sembra il caso di risoffermarmi su questa frase, effettivamente fuorviante: le nostre recensioni non sono MAI state SOLO demenzialità, salvo forse casi clamorosi (come Populous II) (e Darkman, vero Giancarlo? NdMA), ma sono convinto che abbiano sempre e comunque messo in grado al lettore di raccogliere tutte quelle informazioni basilari sul gioco che sono il presupposto prioritario della nostra rivista. Un leggero cambiamento, "repressivo", è stato comunque intrapreso, senza voler "tarpare la ali" a nessuno, ma bilanciando meglio certi contenuti. Ve ne siete accorti? NdMax).
Colonel Luke from 3rd Armored ci saluta e dice di appoggiare la critica all'ignoranza della gente sui computer: la storia (massì, diciamo pure "parabola"!) mi sembra esagerata, caro colonnello, ma rende bene l'idea. Bellissime le caricature di Ermes da Chieti su Max e Steve, e demenzialissime le foto di Alex Avallone, mentre Nikrooz Hosseini (chiamatelo Miki) ci scrive un messaggio cifrato: e secondo te dove lo trovo tempo di decriptare i vostri geroglifici?
Parecchia gente, fra cui Francesco Ursini che ci spedisce una lettera chilometrica e impubblicabile, si lamenta del fatto che in troppe recensioni compare la scritta "Correte a comprarlo, è imperdibile", che, a detta loro, prosciuga i porcellini di terracotta o istiga la gente ad acquistare programmi pirata per potere avere tutti i giochi più belli. E' forse colpa nostra se escono giochi molto belli? Non siete capaci di controllarvi e magari di leggere le recensioni per capire quali sono quei due giochi al mese che fanno VERAMENTE per voi?
Gianluca Fagioli, oltre a mandarci una tonnellata di disegni, ci chiede cos'è il ray tracing e cosa significhi digitalizzare: syntheticamente, il ray tracing è la tecnica usata per "ombreggiare" disegni in 3D, mentre la digitalizzazione è la trasposizione, tramite scheda, di immagini video su computer (diciamo piuttosto che il ray tracing è un'accurata simulazione del comportamento della luce in relazione alle superfici e... ragazzi, leggetevi questo numero di TGM Action, và! NdMA). Per finire, Marco Villani e Riccardo Bernasconi ci mandano un racconto con protagonista un loro amico soprannominato "Casarra", che mi ha letteralmente piegato in due dalle risate. Mandatemene altri, sono curioso di sapere come continua la storia del Casarra!
Chiudiamo come al solito con il quiz musicale. Alessandro Bonanni (non quello di Marzo, un omonimo) sfida la mia cultura proponendomi un quiz a sua detta "impossibile": il titolo è Prophet's Song, dell'album A night at the Opera (1975), scritta da May dei Queen. Toki '92 ci propone un quiz troppo facile (One year of love, Queen, 1986), per cui lo invito a risolvere questi: Hey little babe you're changing, babe are you feeling sore, it ain't no use in pretending you don't wanna play no more.
Aggiungo quindi: "An angel's smile is what you sell. You promise me heaven, then put me through hell" (di Luca Gibelli da Milano); "Oh yeah, alright, are you gonna be in my dreams, tonight?" (di Adolfo Tamiozzo di Vimodrone).
E quindi un paio miei: "Sometimes I dream... While All The Other People Dance" e "Some Dance To Remember, Some Dance To Forget" (e beccatevi queste: "E' Memole il nome mio..." e "her mouth was smoother than oil but her inner spirit and words were as sharp as a two-edged sword " NdMA).
A risentirci.

CONCLUDENDO

Una Posta sta finendo, e un'estate se ne va... Salutate le spiagge e i chiari di luna, è giunto il momento di tornare alla vita di tutti i giorni, si riparte con la scuola, con il lavoro e con il vostro TGM ogni mese puntuale in edicola... ah, un'ultima cosa, mi raccomando di venire al Sim Hi-Fi di Milano a trovarci!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSIONE ITALIANA

CADARIO

A320 AIRBUS

© 1991 THALION SOFTWARE GMBH

Sviluppato in collaborazione con

Lufthansa e Deutsche Airbus

AMIGA
PC 386 o 486
SCHEDE GRAFICHE:
VGA
MOUSE O JOYSTICK

Il primo simulatore reale di un aereo di linea, l'A320 Airbus, fra i più avanzati a medio raggio. Vola in tempo reale sui cieli d'Europa, sulla scorta di carte di volo ufficiali. Studia il tuo piano di volo e decidi la tua rotta scegliendo fra più di 100 aereoporti diversi.

THALION

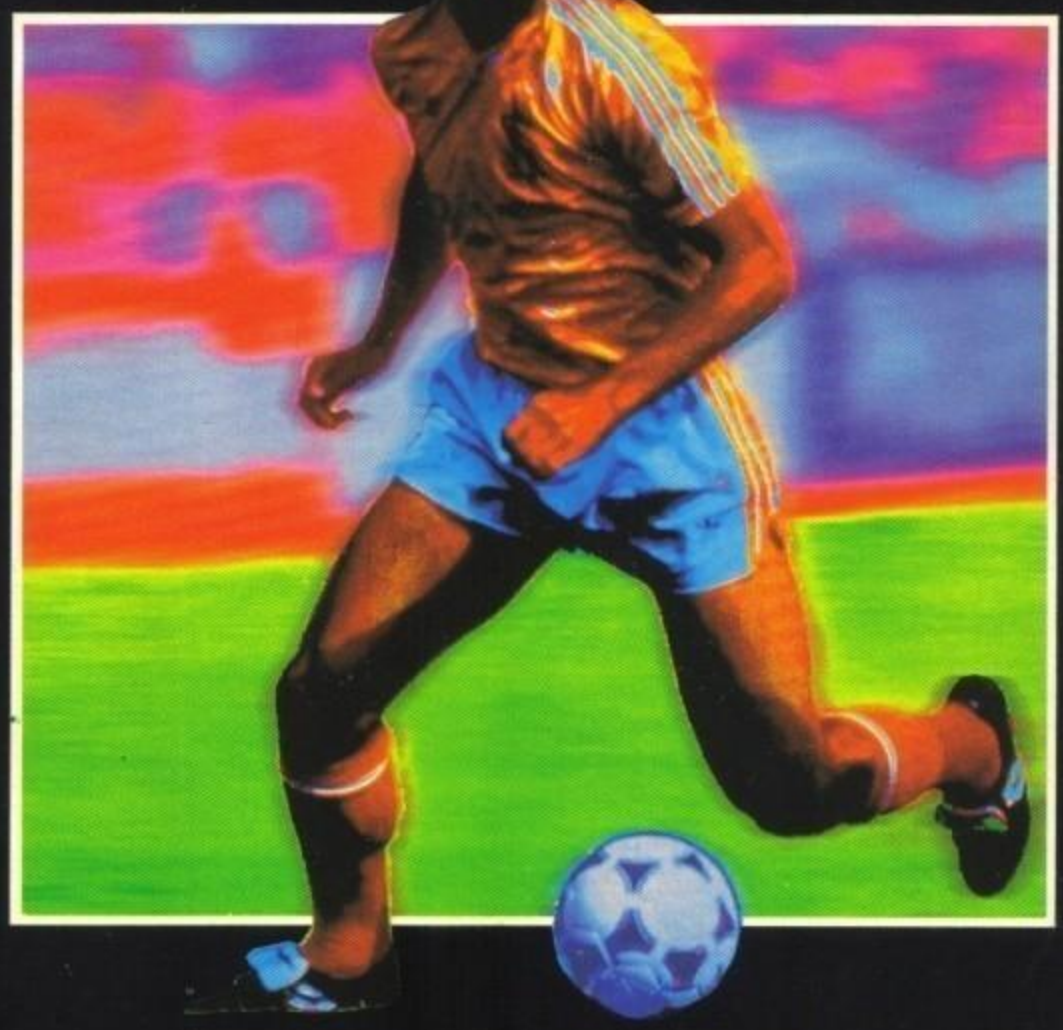
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sensible SOCCER



European Champions

"NON HO MAI VISTO NÉ GIOCATO NIENTE DI PIÙ ISTINTIVO."

K VOTO 935 ("K" GIUGNO)

LEADER DISTRIBUZIONE

"(...) GRAFICA, GIOCABILITÀ E SONORO SONO DAVVERO AI TOP POSSIBILI ED IMMAGINABILI PER UN GIOCO CALCISTICO".

96% ("TGM" LUGLIO/AGOSTO)

Sensible SOFTWARE

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS © 1992 Sensible Software. Published by Renegade

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/